

**PEMANFAATAN *BAMBOOZLE* DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA IPS SMPN 2 SUNGGUMINASA
KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

MUHAMMAD AYYUB NASRUDDIN

105311100819

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

2024



LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : **Pemanfaatan *Bamboozle* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPS SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **MUHAMMAD AYYUB NASRUDDIN**
 NIM : 105311100819
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah di periksa dan teliti ulang, maka Skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diujikan di hadapan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 25 Agustus 2023

Disetujui Oleh,

Pembimbing I,

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

Pembimbing II,

Dr. Mudeing Jais, M.Pd

Diketahui,

Dekan FKIP Unismuh Makassar

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
 NBM. 951 576

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
 NBM. 991 323





PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pemanfaatan *Bamboozle* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPS SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **MUHAMMAD AYYUB NASRUDDIN**
 NIM : 105311100819
 Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
 Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah di periksa dan teliti ulang, maka Skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diujikan di hadapan Tim Penguji ujian Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 25 Agustus 2023

Disetujui Oleh,

Pembimbing I,

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

Pembimbing II,

Dr. Mudeing Jais, M.Pd

Diketahui,

Dekan FKIP Unismuh Makassar

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
 NBM. 951 576

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
 NBM. 991 323





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp. 0411-866132/860132 (Fax.)
Email: fkip@unismuh.ac.id
Web: www.fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MUHAMMAD AYYUB NASRUDDIN

Nim : 105311100819

Jurusan : Teknologi Pendidikan

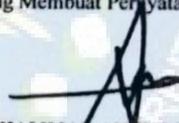
JudulSkripsi : Pemanfaatan *Bamboozle* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPS SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 25 Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan


MUHAMMAD AYYUB NASRUDDIN



terakreditasiInstitusi



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

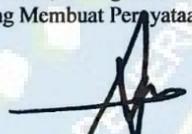
Nama : **MUHAMMAD AYYUB NASRUDDIN**
Nim : 105311100819
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2,3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 25 Agustus 2023
Yang Membuat Pernyataan


MUHAMMAD AYYUB NASRUDDIN





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alaudin No. 259Makassar
Telp. 0411-86037/860132 (Fax)
Email: fakp@unismuh.ac.id
Web: www.fakp.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL/SKRIPSI

Nama : MUHAMMAD AYYUB NASRUDDIN
Stambuk : 105311100819
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi : Pemanfaatan Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPS SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa

Pembimbing
1. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
2. Dr. Mudeing Jais, M.Pd

No	Tanggal Bimbingan	Catatan Dosen Pembimbing	Tanda Tangan
1	14-08-2023	Bab IV Materi Penelitian & Pembahasan Gambarkan dalam tabel; perbaiki	
2	16-08-2023	Masih ada beberapa yg harus diperbaiki Halaman 27 dan 28 bila ada	
3	18-08-2023	Berikan pembahasan lengkap kaitannya (teori & kebidang)	
4	24-08-2023	Jaga konsistensi penelitian & biaya; kerangka teori & kerangka;	
5	26-08-2023	Abstrak Pendahuluan; Catatan kaki & daftar	
6		Siapkan; jika telah selesai	
7	29-08-2023	Asses of Smir hasil	
8			

Catatan:

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian jika sudah konsultasi dan disetujui oleh Pembimbing

Makassar, 30 Agustus 2023
Ketua Prodi Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
NBM : 991323



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp. 0411 848637/848132 (Fax)
Email: fkip@unismuh.ac.id
Web: www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL/SKRIPSI

Nama : MUHAMMAD AYYUB NASRUDDIN
Stambuk : 105311100819
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi : Pemanfaatan Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPS SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa

Pembimbing 1. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
2. Dr. H. Mudeing Jais, M.Pd

No	Tanggal Bimbingan	Catatan Dosen Pembimbing	Tanda Tangan
1	Selasa, 15/8 23	- Urutkan gambaran umum & bab 2 Sungguminasa - Hasil wawancara, informasi adaptabilitas dan target - Kemungkinan juga hasil observasi yang mendalam	
2	Sabtu, 19/8 23	- Dikemukakan juga faktor pendukungnya - Perkuat faktor orang dan lingkungan dgn wawancara - Khusus faktor lingkungan didukung hasil pengamatan - Kritik dan teori ahli bila dianggap perlu	
3	Rabu, 23/8 23	- Benahi kesalahan pada hasil wawancara - Benahi kesimpulan secara sistematis - Perbaiki kesalahan kecil dan penulisan awal, di - Lengkapi lampiran yang diperlukan	
4	Selasa, 28/8 23	- Kesimpulan tidak perlu terlalu panjang - Ace untuk mengkiliki ujian skripsi	
5			
6			
7			

Catatan:

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian jika sudah konsultasi dan disetujui oleh Pembimbing

Makassar, 30 Agustus 2023

Ketua Prodi Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
NBM. 991323

MOTTO

*“Belajar dari kegagalan adalah hal yang bijak dan
berbuat baiklah tanpa perlu alasan.”*



ABSTRAK

MUHAMMAD AYYUB NASRUDDIN, 2024. *Pemanfaatan Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPS SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa.* Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Muhammad Nawir selaku pembimbing I dan Mudeing Jais selaku pembimbing II.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan dari media *bamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Informan pada penelitian ini adalah warga sekolah SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa yang terdiri dari kepala sekolah, tenaga pendidik, siswa kelas VIII.5 SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa tahun ajaran 2022/2023. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu peneliti sendiri yang dimulai dari tahap awal penelitian sampai dengan pada tahap hasil penelitian. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data dan verifikasi kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian serta analisa data pada hasil observasi di sekolah dan hasil wawancara terhadap informan membuktikan pemanfaatan media *bamboozle* berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII.5 pada mata pelajaran IPS di sekolah SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi di kelas, siswa lebih aktif dan termotivasi untuk belajar ketika media *bamboozle* diterapkan. Pemanfaatan *bamboozle* juga mendapatkan respon yang positif karena berhasil meningkatkan motivasi siswa untuk belajar pada mata pelajaran IPS di kelas VIII.5 di sekolah SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa, data ini dapat dilihat dari hasil wawancara dengan informan-informan yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang diikuti dengan beberapa faktor yang mendorong siswa untuk memicu peningkatan motivasi belajar seperti, media yang variatif dan berbagai fitur menarik yang disediakan oleh *bamboozle* yang dikemas dalam bentuk games sehingga menyenangkan untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan pemanfaatan *bamboozle* telah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di SMPN 2 Sungguminasa kabupaten Gowa.

Kata Kunci : Media, *Bamboozle*, Motivasi Belajar

KATA PENGANTAR



Segala Puji bagi Allah, Tuhan semesta alam, yang telah memberikan limpahan rahmat, karunia serta kasih sayang yang tiada hentinya kepada penulis. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah pada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman. Alhamdulillah, atas segala rahmat dan pertolongan-Nya, penulis dapat menyelesaikan Skripsi penelitian yang berjudul **“Pemanfaatan *Bamboozle* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPS SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa”** Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini sampai selesai. Semoga kebaikan semuanya menjadi amal ibadah dan mendapat pahala yang berlimpah dari Allah SWT.

Skripsi penelitian ini tidak akan tersusun tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih yang tiada tara untuk kedua orang tua penulis Ibu saya Tri Handayani Lestari dan Ayah saya Nasruddin yang telah menjadi orang tua terhebat sejagad raya, yang selalu memberikan motivasi, nasehat, cinta, perhatian, dan kasih sayang serta doa yang tentu takkan bisa penulis balas.

Tidak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih, kepada Bapak Dr. Muhammad Nawir, M.Pd selaku pembimbing utama dan Bapak Dr. Mudeing Jais, M.Pd selaku pembimbing II atas segala ilmu, motivasi, nasehat, dan bantuan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini. Serta tak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih kepada bapak Prof. Dr. H. Ambo

Asse., M.Ag, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dan Dr. Muhammad Nawir M.Pd, Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan, Nasir, S.Pd., M.Pd. Sekretaris Program Studi Teknologi Pendidikan serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermamfaat bagi penulis.

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, staf SMP Negeri 2 Sungguminasa, dan Ibu Hj. Armiami K, S.Pd., selaku guru IPS di sekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada kekasih tercinta saya Sriwidharti.R, dan seluruh rekan mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan Angkatan 2019 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak. Semoga, skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi para pembaca.

Makassar, 26 Mei 2024

Muh Ayyub N

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI	vi
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Operasional	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori.....	7
1. Media Pembelajaran.....	7
2. Bamboozle	8
3. Motivasi Belajar	10

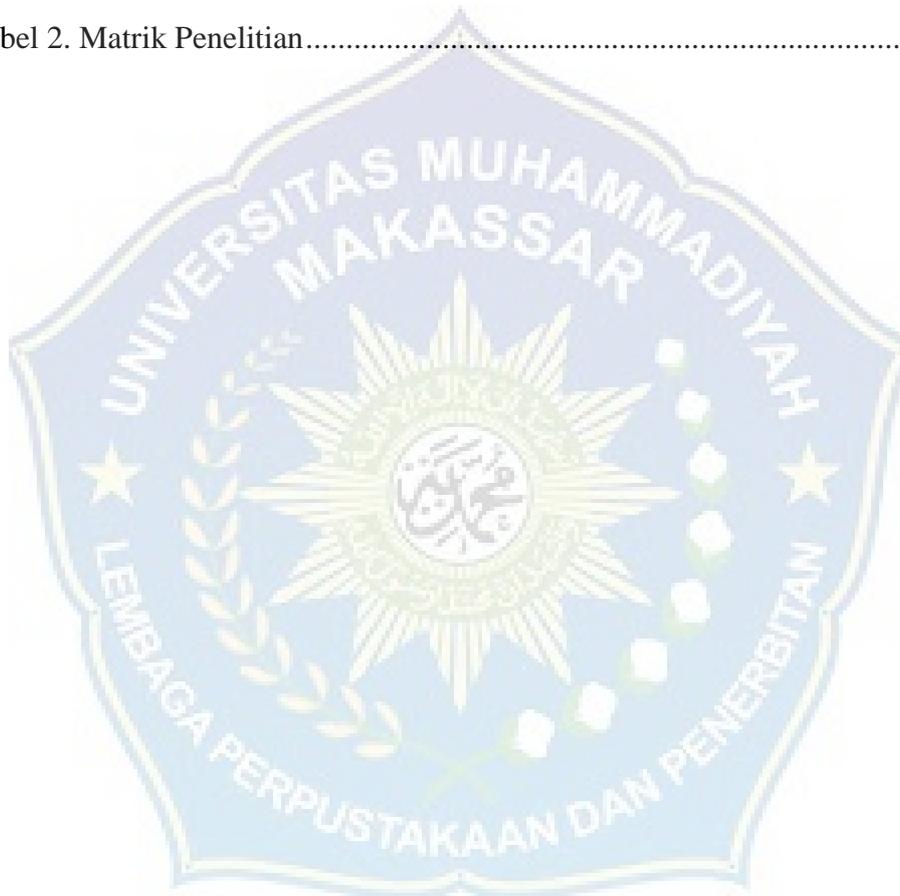
B. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	14
BAB III METODE PENELITIAN	18
A. Jenis Penelitian.....	18
B. Waktu Dan Lokasi Penelitian.....	18
C. Informan Penelitian	18
D. Data Dan Sumber Data.....	20
E. Instrumen Penelitian	20
F. Tehnik Pengumpulan Data.....	21
F. Teknik Keabsahan Data	22
G. Tehnik Analisis Data.....	22
H. Prosedur Penelitian.....	23
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	25
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	25
1. Sejarah Singkat SMPN 2 Sungguminasa.....	25
2. Visi, Misi Dan Tujuan SMPN2 Sungguminasa.....	26
3. Keadaan Guru Dan Tenaga Didik SMPN 2 Sungguminasa	27
4. Jumlah Siswa Berdasarkan Rombel SMPN 2 Sungguminasa.....	27
5. Struktur SMPN 2 Sungguminasa.....	28
B. Hasil Penelitian.....	28
C. Pembahasan	41
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	46
A. Simpulan	46
B. Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	49

LAMPIRAN	49
RIWAYAT HIDUP	79



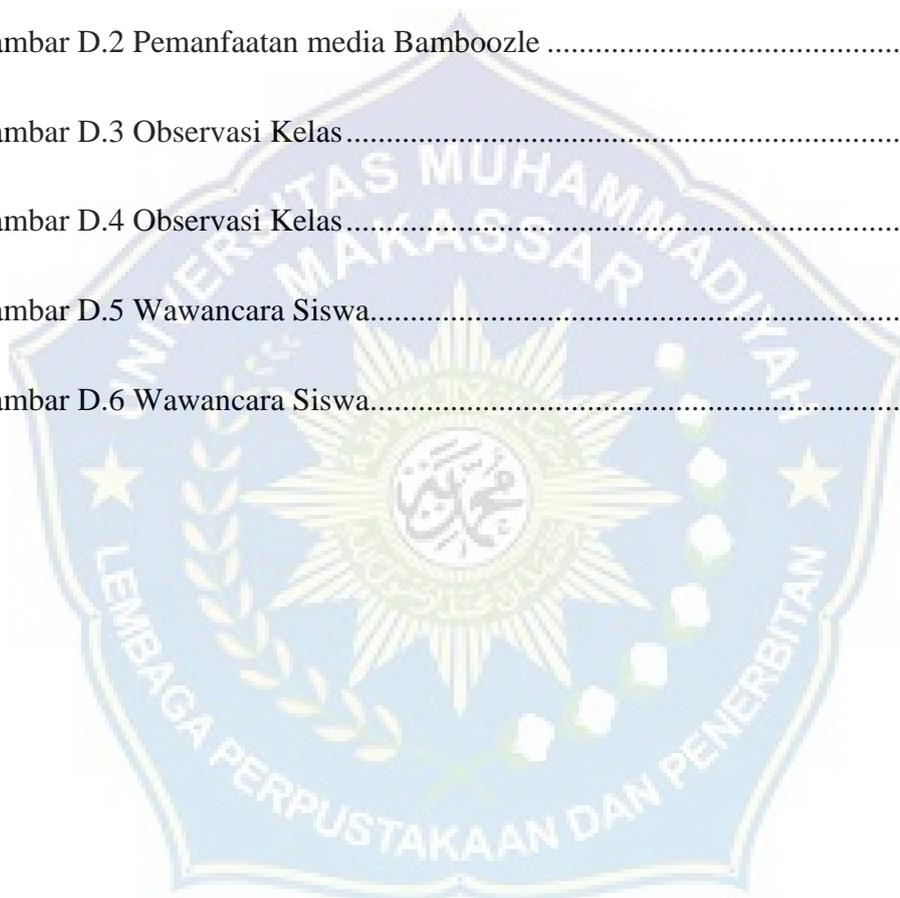
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Data PTK dan PD.....	32
Tabel 2. Data Siswa Berdasarkan ROMBEL.....	32
Tabel 2. Matrik Penelitian.....	32



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Prosedur Penelitian Kualitatif Sudjana	29
Gambar 2 Struktur SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa (2023).....	33
Gambar D.2 Pemanfaatan media Bamboozle	79
Gambar D.3 Observasi Kelas.....	80
Gambar D.4 Observasi Kelas.....	80
Gambar D.5 Wawancara Siswa.....	80
Gambar D.6 Wawancara Siswa.....	80



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat krusial dan harus dimiliki serta dipahami oleh setiap umat manusia. Peranan pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat dan seharusnya menjadi acuan dalam kehidupan sehari-hari karena dengan pendidikan umat manusia akan berpikir lebih kritis dan pastinya akan memajukan baik itu dalam pembangunan bangsa maupun dalam beragama. Jika pendidikan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan kaidah-kaidah dalam pendidikan, maka bisa dipastikan kualitas yang ada dalam manusia pasti akan berjalan secara lurus dan benar bersamaan dengan kemajuan dalam pendidikan. Hal ini sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengemukakan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Ruang lingkup pendidikan tidak hanya mencakup pada satu aspek saja melainkan mencakup seluruh aspek yang ada dalam kehidupan manusia, baik itu dalam aspek sosial, budaya, politik bahkan kepercayaan dalam beragama. Semua aspek kehidupan tadi tidak lepas dari pengaruh yang diberikan oleh pendidikan.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen dalam pembelajaran yang memiliki peranan krusial dan sangat penting untuk diterapkan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan media seharusnya dijadikan bagian yang wajib dan mendapatkan perhatian lebih oleh fasilitator atau seorang guru pada setiap aktivitas dalam proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, guru perlu mengkaji bagaimana cara memilih dan menerapkan media pembelajaran dengan tepat agar dapat mengefektifkan pembelajaran serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran dapat direalisasikan.

Pada kenyataannya di sekolah-sekolah media pembelajaran masih seringkali terabaikan dengan berbagai alasan, diantaranya: terbatasnya waktu dalam melakukan persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat untuk digunakan, tidak tersedianya sarana dan prasarana, memerlukan biaya dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi dan dapat dihindari apabila setiap guru mempunyai pengetahuan serta keterampilan mengenai media pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam aktivitas peserta didik begitupun dengan pendidikan. Media pembelajaran yang dimanfaatkan dengan tepat bisa membantu serta mempermudah proses dalam pembelajaran secara efektif dan efisien. Sehingga peranan seorang guru sangat berpengaruh baik itu dalam menggunakan, memanfaatkan, dan pemilihan media pembelajaran.

Terdapat beberapa metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Salah satunya menggunakan metode pembelajaran yang berbasis *elearning*. Pembelajaran yang berbasis *elearning* atau dalam jaringan sudah dimulai sejak tahun 1970-an (Wilson, 2018) dengan secara meluas menerapkan konsep pembelajaran yang berbasis komputer dan jaringan atau sering kali disebut dengan *elearning*. *Elearning* mampu memberikan pengalaman belajar mengajar secara daring dan hasil penilaian pembelajaran yang berbasiskan komputer, bahkan di era digital sekarang ini media berbasis jaringan lebih mudah untuk dimanfaatkan dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat seperti kecanggihan *handphone* atau android, peserta didik dapat mengakses berbagai informasi kapan dan di mana saja. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang berbasis *e-learning* yaitu dengan menggunakan platform *bamboozle*. Platform ini memiliki fitur yang unik, di mana setiap peserta didik dapat saling berinteraksi dan platform ini bersifat tantangan karena ada pemberian skor disetiap jawaban yang disediakan, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Pemanfaatan *bamboozle* juga membantu guru dalam melakukan penilaian kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah SMPN 2 Sungguminasa yang dilakukan pada hari kamis 17 November 2022, saya menemukan fakta bahwa selama proses pembelajaran di kelas siswa sering kali terlihat kurang bersemangat akibat kurangnya motivasi untuk belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi fenomena ini adalah metode yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya

memanfaatkan media berupa *powerpoint* atau yang biasa kita kenal dengan PPT dan guru juga masih menggunakan metode ceramah dimana siswa hanya duduk mendengarkan dan mencatat sehingga siswa merasa kurang termotivasi untuk belajar dikarenakan proses pembelajaran membosankan, kurang menarik dan tidak bervariasi. Terutama pada mata pelajaran IPS dimana materi pembelajarannya yang memuat banyak teori mengenai kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat, yang seharusnya ditunjang dengan media yang menarik dan tepat agar dapat memberikan pengalaman belajar yang nyata pada siswa. Oleh karena itu sebuah inovasi baru sangat dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran salah satunya dengan memanfaatkan media interaktif yang dapat memberikan siswa pengalaman nyata, media yang menarik tidak membosankan dan bervariasi seperti media *bamboozle*, peneliti memilih media ini karena belum pernah diterapkan pada sekolah SMPN 2 Sungguminasa dan ingin mempopulerkannya karena media ini memiliki beberapa fitur yang tidak kalah menarik dari media-media yang lainnya. Harapan peneliti dengan pemanfaatan media ini motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkat, atas dasar ini peneliti ingin mengetahui bagaimana pemanfaatan *bamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 2 Sungguminasa.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana pemanfaatan *bamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 2 Sungguminasa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang di atas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan *bamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 2 Sungguminasa.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan menjadi sarana dalam meningkatkan motivasi belajar serta memperkaya ilmu pengetahuan bagi peserta didik, guru dan peneliti dengan menggunakan platform *bamboozle* pada mata pelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, diharapkan dengan penggunaan media ini siswa bisa lebih termotivasi ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.
- b. Bagi Guru, khususnya guru mata pelajaran IPS penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan dalam memilih dan menyusun serta menggunakan media pembelajaran secara tepat, guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

- c. Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang positif serta memberikan gambaran umum bagaimana pemanfaatan *Bamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara tepat.
- d. Bagi Peneliti, menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam pemilihan dan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan efektif.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terdapat kesamaan penafsiran dan kekeliruan, maka peneliti membuat batasan istilah. Berikut beberapa batasan istilah yang perlu dijelaskan :

1. *Bamboozle* : Platform yang digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Motivasi : Fokus penelitian untuk meningkatkan minat belajar.
3. Daring : Istilah yang biasa digunakan untuk media yang berbasis jaringan
4. Android : Sebutan lain dari sistem yang digunakan *smartphone*

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Secara bahasa, istilah media bersumber dari bahasa Latin, yaitu *medius* yang diartikan sebagai perantara. Dalam bahasa Inggris media disebut dengan kata *medium* yang diartikan sebagai pengantar dan saluran. Sedangkan dalam bahasa Arab, persamaan kata dari media merupakan *was' il* yang berarti wahana atau bisa disebut dengan kata *jalan*. Di dalam Al quran kata ini dijelaskan sebagai *wasii lah* (jalan).

Yaumi (2018:6) secara istilah mengungkapkan bahwa media mengacu pada segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan memberikan informasi antara sumber dan penerima informasi. Contohnya tv, radio, koran, komputer, bahkan tenaga pendidik seperti guru disebut sebagai media sebab berfungsi untuk menyampaikan pesan sebagai tujuan pembelajaran tersebut. Tujuan media merupakan untuk memfasilitasi dan menjadi perantara antara pemberi dan penerima pesan ketika terjadi aktivitas komunikasi.

Kata pembelajaran berasal dari istilah belajar yang bersumber dari kata dasar yaitu *ajar*, dalam KBBI atau kamus besar Bahasa Indonesia memiliki makna "petunjuk yang diberikan kepada orang agar diketahui (diturut)". Sedangkan belajar berarti "berusaha/berlatih memperoleh kepandaian atau ilmu. Ketika pembelajaran diterjemahkan dalam bahasa Inggris menggunakan istilah *learning*, yang berarti suatu proses untuk menerima pengetahuan atau keahlian melalui pengalaman,

belajar atau diajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2019:7) mengatakan bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Belajar merupakan aktivitas yang tidak mengenal adanya batasan waktu sebab seseorang akan terus belajar seumur hidupnya melalui hubungan dengan lingkungan yang mampu merubah norma atau sikap seseorang. Salah satu tujuan dan aktivitas belajar merupakan terjadinya perubahan sikap dari pribadi seseorang yang diharapkan lebih condong ke arah positif. Pembelajaran merupakan sebuah proses terjadinya komunikasi antara pengajar dengan siswa di mana pesan akan diterima dan diproses oleh siswa sehingga terjadi perubahan dalam diri siswa. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa adanya bantuan sarana penyampaian pesan atau media.

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang digunakan untuk membantu dalam proses transfer pesan antara guru dengan peserta didik, dalam visualisasi tertentu yang didesain sedemikian rupa agar dapat merangsang pemahaman dan memudahkan peserta didik dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

2. Bamboozle

Bamboozle adalah *platform* pembelajaran berbasis online yang menggunakan permainan untuk mengajar, terdapat berbagai pilihan permainan untuk siswa gunakan. Guru bisa menambahkan permainan dengan cara mendesainnya sendiri, terdapat berbagai konten atau permainan karena hampir setiap hari guru menambahkan media permainan mereka sendiri ke server *bamboozle*. Widi (2022:7) keunggulan dari kuis ini adalah, anak-anak dapat

melakukannya secara interaktif sehingga guru dapat melakukan konfirmasi langsung, pembelajaran dilakukan secara kolaboratif sehingga murid merasa aman dan nyaman, serta memiliki fitur games yang menarik. Plus ada akun gratis yang tersedia dengan banyak ketersediaan konten. *Bamboozle* adalah pilihan yang baik baik untuk penggunaan di kelas dan pembelajaran jarak jauh serta pekerjaan rumah. Karena siswa dapat mengaksesnya dari perangkat mereka sendiri platform yang cukup fleksibel untuk digunakan sesuai kebutuhan, memungkinkan untuk bermain dan belajar hampir dari mana saja. Widi (2022:7) Setelah melakukan pembelajaran ini, kami merasakan dampak positif, baik dalam proses maupun hasil belajar. Dampak positif terhadap proses pembelajaran adalah: murid menjadi lebih termotivasi dan bersemangat, murid melakukan interaksi secara interaktif dan kolaboratif, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dampak terhadap proses pembelajarannya adalah: pemahaman murid terhadap konsep yang dipelajari menjadi lebih baik.

Bamboozle sangat mudah digunakan, guru dan peserta didik dapat memulai dan menjalankan game hanya setelah dua atau tiga klik di beranda, tidak perlu membuat akun. Tentu saja, jika ingin mendapatkan akses yang lebih mendalam dengan fitur fiturnya dibutuhkan sebuah akun. Tim dapat dibentuk sehingga dapat membagi kelas menjadi dua dan membuat grup bersaing atau memiliki kompetisi satu lawan satu. *Bamboozle* memiliki pemberian skor sehingga mempermudah guru dalam proses penilaian.

Menurut Adriyani (2021), kelebihan *bamboozle* dapat digunakan sebagai penilaian, jadikan permainan sebagai penilaian untuk digunakan di akhir atau

setelah pelajaran untuk melihat seberapa baik siswa telah menerima dan memahami apa yang telah diajarkan. Pembelajaran lebih kreatif, bagi kelas menjadi beberapa kelompok dan siswa diberikan kebebasan untuk masing-masing mengambil topik untuk membuat game, lalu siswa akan mengerjakan kuis satu sama lain.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Istilah motivasi bersumber dari kata “motif”, yang berarti alasan melakukan sesuatu, sebuah energi yang membuat seseorang berupaya melakukan suatu aktivitas. Menurut Richard L. Daft (2020) motivasi (*motivation*) mengacu pada dorongan yang baik dari dalam atau dari luar diri seseorang yang memunculkan antusiasme dan kegigihan untuk melakukan tindakan tertentu. Motivasi merupakan sebuah energi atau stimulan pada seorang untuk melakukan suatu tindakan dengan lebih semangat agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Sebuah motivasi dapat berasal dari diri sendiri atau berasal dari orang lain. Motivasi adalah upaya yang bisa menyebabkan suatu individu maupun sekelompok orang terdorong untuk melakukan sesuatu keinginan agar tujuan yang dikehendaki dapat tercapai atau memberikan suatu kepuasan tersendiri dari hasil perbuatannya. Jadi, motivasi ialah suatu proses dari dalam yang mendorong, stimulan, atau semangat dalam melakukan suatu aktivitas atau mempertahankan sikap seseorang dalam jangka waktu yang berkelanjutan maupun dalam waktu terbatas guna mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Belajar adalah aktivitas yang berproses dan merupakan unsur mendasar pada setiap jenjang pendidikan. Menurut E.R Hilgard (2018), belajar adalah suatu

perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman). Dalam keseluruhan proses pendidikan, aktivitas belajar adalah aktivitas yang paling utama serta krusial dalam keseluruhan proses pendidikan. Sedangkan belajar adalah sebuah proses mendasar perkembangan dalam kehidupan manusia, dengan belajar manusia melakukan perubahan-perubahan yang membantu individu dalam mengubah perilaku dan memperoleh ilmu pengetahuan. Seluruh aktivitas dan kinerja hidup manusia merupakan hasil dari belajar yang berkelanjutan, sebab seorang hidup dan bekerja berdasarkan yang telah dipelajari selama proses kehidupannya. Belajar tidak hanya sekedar pengalaman saja, melainkan suatu proses dan usaha secara sadar untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, belajar berlangsung aktif dan integratif dengan memakai berbagai bentuk aktivitas untuk memperoleh dan mencapai hasil yang diharapkan.

Sesuai pengertian perihal motivasi serta pengertian belajar, maka bisa disimpulkan bahwa makna yang terkandung dalam motivasi belajar hakikatnya merupakan suatu stimulan yang disertai motivasi sehingga mempunyai kecenderungan untuk mengerjakan atau berusaha secara sadar untuk memperoleh suatu hasil yang diharapkan disertai dengan kepuasan, dalam hal ini seseorang akan berusaha untuk mengetahui sesuatu yang belum diketahuinya agar dapat memahami, dan mengimplementasikannya. Menurut Winkel (dalam Aina Mulyana, 2018) mengartikan motivasi belajar adalah segala usaha di dalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan dari

kegiatan belajar serta memberi arah pada kegiatan-kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar terhadap peserta didik terdapat berbagai macam. Berdasarkan Sadirman (2017:92), bahwa yang mempengaruhi motivasi belajar pada peserta didik merupakan: tingkat motivasi belajar, tingkat kebutuhan belajar, minat dan sifat pribadi. Keempat faktor tersebut saling mendukung serta muncul pada diri peserta didik sehingga tercipta semangat belajar untuk melakukan kegiatan sehingga tercapai tujuan pemenuhan kebutuhannya.

c. Bentuk-bentuk Motivasi Belajar

Muhibbin Syah (2019: 137) Mengatakan secara umum bentuk motivasi belajar ada 2, yaitu:

- 1) Berasal dari dalam diri seseorang itu sendiri atau biasa disebut dengan Motivasi Instrinsik (Motivasi Belajar Instrinsik). Jenis motivasi ini muncul sebagai dampak yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri tanpa ada paksaan serta dorongan yang berasal dari orang lain, melainkan atas kemauannya sendiri, contohnya peserta didik belajar sebab ingin mengetahui suatu materi atau masalah secara ideal, ingin menjadi seorang terpelajar, seluruh impian itu bertumpu dengan memperdalam kebutuhan dan keilmuan peserta didik, melalui aktivitas belajar untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

- 2) Berasal dari lingkungan atau biasa disebut dengan Motivasi Ekstrinsik (Motivasi Belajar Ekstrinsik). Jenis motivasi ini muncul akibat pengaruh yang berasal dari luar individu, baik itu dikarenakan ajakan, instruksi atau desakan dari orang lain sehingga membuatnya akhirnya ingin belajar. Winkel mengatakan “Motivasi Ekstrinsik, kegiatan belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan kebutuhan serta dorongan yang tidak secara mutlak berkaitan dengan kegiatan otodidak”.

d. Cara Menumbuhkan Motivasi Dalam Kegiatan Belajar

Adapun upaya meningkatkan motivasi belajar anak pada aktivitas belajar di sekolah, ada beberapa langkah yang bisa dilakukan yang guru diungkapkan Sardiman (2016: 92), yaitu:

- 1) Memberi angka dalam hal ini menjadi simbol berasal nilai aktivitas belajarnya, pemberian nilai yang tinggi akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, tapi pemberian angka wajib diperoleh dari pembelajaran yang bermakna
- 2) Hadiah bisa menjadi motivasi yang kuat, di mana peserta didik tertarik di bidang tertentu yang akan diberikan hadiah
- 3) Kompetisi Persaingan, baik yang individu atau kelompok, dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar
- 4) Ulangan akan membantu untuk giat belajar jika mengetahui akan diadakan ulangan, namun ulangan jangan terlalu sering dilakukan sebab akan membosankan serta akan jadi rutinitas belaka

- 5) Penilaian pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar bisa dijadikan sebagai alat motivasi
- 6) Pujian merupakan bentuk reinforcement yang positif serta menyampaikan motivasi yang baik bagi peserta didik. Pemberiannya pula wajib di waktu yang tepat, sehingga akan memupuk suasana yang menyenangkan serta meningkatkan motivasi belajar dan sekaligus akan membangkitkan harga diri
- 7) Hukuman artinya kebalikan hadiah, yang berarti bentuk reinforcement yang negatif, namun Jika diberikan secara tepat serta bijaksana, bisa sebagai alat motivasi. Oleh karena itu, pengajar harus tahu prinsip- prinsip dari pemberian hadiah dan hukuman tersebut.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan eksplorasi peneliti, ditemukan hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu :

1. Andarusni Alfansyur & Mariyani. (2019). “Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi” Adapun simpulan dari jurnal ini ialah 1) Pentingnya ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran dengan cara memilih media yang tepat guna dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan pembelajaran. 2) media Kahoot merupakan salah satu media berbasis ICT yang tepat digunakan guru dalam pembelajran di kelas. Hal ini dikarenakan Kahoot sangat mudah diakses dan menjadi platform yang kekinian sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. 3) salah satu upaya meningkatkan motivasi belajar siswa ialah pembelajaran

yang menarik, inovatif dan kreatif dengan cara memanfaatkan media pembelajaran interaktif dan multimedia. 4) Dengan pemanfaatan media Kahoot maka siswa akan lebih termotivasi karena bersifat challenge antarsiswa di kelas. Selain itu dengan media Kahoot akan membantu mencapai tujuan pembelajaran PPKn yang utuh baik kognitif, afektif dan psikomotorik.

2. Hardianti. (2015). dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Kapunrengang Kab Takalar”. Berdasarkan hasil penelitian memperlihatkan guru sering menggunakan atau memanfaatkan media pada saat mengajar. Guru menggunakan 100% media berbhan cetakan dan 89% media gambar serta 81% media audio visual. Jenis media yang digunakan oleh guru pendidikan agama Islam masih terbatas pada media pembelajaran pada umumnya seperti bahan cetakan dalam data peraga, praktek ibadah, belum menggunakan media yang berteknologi tinggi seperti proyektor, LCD (liquid crystal display) dan lain-lain.
3. Fredrik David Loupatty. & Melda Jaya Saragih. (2019). “Pemanfaatan Media Quizizz pada Latihan Soal untuk Mendorong Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring”. Hasil dari penelitian ini, dapat dilihat dari hasil 10 langkah yang digunakan pada langkah 1-8 merupakan langkah umum pembuatan kuis sedangkan hasilnya dapat dilihat pada langkah ke 9-10 di mana dengan desain yang menarik dan mengadaptasi konsep bermain dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran dilalui dengan menyenangkan.

Maka pemanfaatan quizzes sebagai media pembelajaran terbukti mendorong keaktifan belajar siswa.

4. Elis Tuti Winaningsih. (2022). “Efektivitas Baamboozle Dan Pola Komunikasi Guru Pai Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan Penggunaan media Baamboozle dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terbukti dengan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, kelas terlihat aktif dan interaktif, dan indikator lain yang menunjukkan siswa semangat dalam mengikuti seluruh kegiatan belajar mengajar. Begitu juga pola komunikasi guru Pendidikan Agama Islam dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, hal itu dibuktikan dari wawancara peneliti baik terhadap siswa, orang tua siswa, maupun wali kelas.
5. Iin Andriyani. (2021). “Pemanfaatan Penggunaan Ice-breaking pada Website Baamboozle dalam Kegiatan Pembelajaran” Hasil penelitian ini menunjukkan Anak-anak terlihat lebih bersemangat dan juga fokus pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dampak dari penggunaan website terlihat nyata meskipun pertama kali dikenalkan kepada anak-anak. Suasana dan kondisi peserta didik sangat mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Seorang tenaga pendidik harus mampu kreatif dan melakukan inovasi dalam meningkatkan suasana dan kondisi peserta didik.

Kesimpulan dari penelitian-penelitian relevan relevan dan hasil penelitian peneliti menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran, siswa menunjukkan ketertarikan dalam proses pembelajaran dimana motivasi, kreativitas,

dan tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan setelah guru mengaplikasikan media interaktif dengan memerhatikan berbagai aspek untuk menyesuaikan dengan karakter siswa sehingga mereka dapat memahami materi pembelajaran. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat seperti mengkolaborasikannya dengan media pembelajaran interaktif berbasis *games* seperti *kahoot* dapat meningkatkan motivasi siswa karena adanya keinginan untuk bersaing mendapatkan skor tertinggi sehingga mereka lebih fokus dalam belajar dan mengerjakan penugasan yang diberikan oleh guru di kelas.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif. Jenis penelitian kualitatif adalah suatu rumusan masalah yang memandu penelitian untuk mengeksplorasi atau memotret situasi sosial yang akan diteliti secara menyeluruh, luas dan mendalam. Penelitian ini bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh siswa seperti, perilaku, persepsi, minat, motivasi, tindakan, dengan cara deksripsi mengumpulkan informasi dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Dalam hal ini peneliti berusaha memberikan penjelasan mengenai pemanfaatan *bamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 2 sungguminasa.

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama dua bulan, yakni bulan juni sampai dengan bulan agustus tahun 2023. Lokasi penelitian yang diteliti yaitu di SMPN 2 Sungguminasa beralamat di Jl. Andi Mallombassang No. 1 Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa Sulawesi Selatan.

C. Informan Penelitian

Informan penelitian adalah orang-orang yang dapat memberikan informasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan informan untuk menjawab dan

memberikan informasi kepada peneliti. Informan memiliki nilai-nilai dan motifnya sendiri. Pada penelitian ini, teknik penentuan informan yang dilakukan oleh peneliti adalah teknik purposive sampling. Pemilihan informan didasari pertimbangan bahwa informan dianggap peneliti paling mengetahui mengenai permasalahan yang akan diteliti saat ini. Hal ini dikarenakan bahwa informan tersebut memiliki keterkaitan yang besar terhadap masalah yang akan diteliti.

Dalam penelitian kualitatif, informan atau manusia yang dijadikan sumber informasi haruslah sesuai kriteria tertentu agar fokus masalah yang dicari dapat dipecahkan dan ditemukan. Dalam proses menggali informasi atau mengamati oleh seorang informan, tentu kualitas data yang didapat bergantung dari kualitas pribadi informan itu sendiri, karena hal itu akan menentukan keabsahan data. Berikut beberapa kriteria informan dalam penelitian ini:

1. Memiliki gadget atau pernah menggunakan platform e-learning.
2. Peserta didik kelas VIII.5 di SMPN 2 Sungguminasa.
3. Pendidik di SMPN 2 Sungguminasa.

Berdasarkan kriteria yang telah disebutkan di atas, maka yang akan menjadi informan dalam penelitian adalah Kepala Sekolah SMPN 2 Sungguminasa, guru mata pelajaran IPS, serta 8 orang siswa, sehingga jumlah informan pada penelitian ini adalah 10 orang.

D. Data dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini disesuaikan dengan jenis data yang dikumpulkan. Maka berdasarkan hal tersebut, sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Data Primer yang diperoleh dari sumber data pertama melalui prosedur dan teknik pengambilan data berupa interview dan observasi. Untuk memperoleh data yang jelas dan sesuai dengan masalah penelitian, maka peneliti mendatangi lokasi penelitian dan memperoleh data dari responden yang meliputi : (1) Kepala SMPN 2 Sungguminasa (2) Guru-guru SMPN 2 Sungguminasa (3) Siswa/siswi SMPN 2 Sungguminasa.
2. Data Skunder sekunder yang diperoleh secara tidak langsung dalam penelitian ini adalah : (1) Buku-buku yang relevan dengan judul penelitian. (2) Dokumen-dokumen resmi secara tertulis tentang kondisi objektif di SMPN 2 Sungguminasa yang memiliki relevansi dengan fokus masalah penelitian. Sumber data tertulis tersebut nantinya akan dieksplorasi dengan teknik dokumentasi dan kajian kepustakaan yang terdiri dari buku-buku, majalah ilmiah, arsip dan dokumen pribadi.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian atau *key instrument* pada penelitian ini adalah peneliti sendiri. Sebagai instrumen utama dalam penelitian ini, maka peneliti mulai dari tahap awal penelitian sampai pada hasil peneliti seluruhnya dilakukan oleh peneliti.

F. Tehnik Pengumpulan Data

Dalam teknik pengumpulan data pada penelitian ini dipergunakan berbagai teknik, yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut dipergunakan untuk memperoleh data serta informasi yang saling menunjang dan melengkapi mengenai pemanfaatan *bamboozle* pada mata pelajaran IPS di SMPN 2 sungguminasa.

1. Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan terjun dan melihat langsung di SMPN 2 Sungguminasa, obyek yang diteliti tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain seperti kondisi sekolah, letak geografis sekolah, karakter sekolah dan sebagainya.

2. Interview/Wawancara

Peneliti mewawancarai guru mata pelajaran IPS, dan tenaga kependidikan, siswa/siswi serta berbagai pihak yang terkait dengan pemanfaatan *bamboozle* pada mata pelajaran IPS di SMPN 2 sungguminasa. Peneliti menggunakan interview bebas terpimpin memberikan kebebasan kepada orang yang diinterview untuk memberikan tanggapan atau jawaban sendiri.

3. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini berupa catatan, transkrip, buku, artikel, jurnal dan sebagainya, yang berkaitan dengan fokus dari penelitian ini.

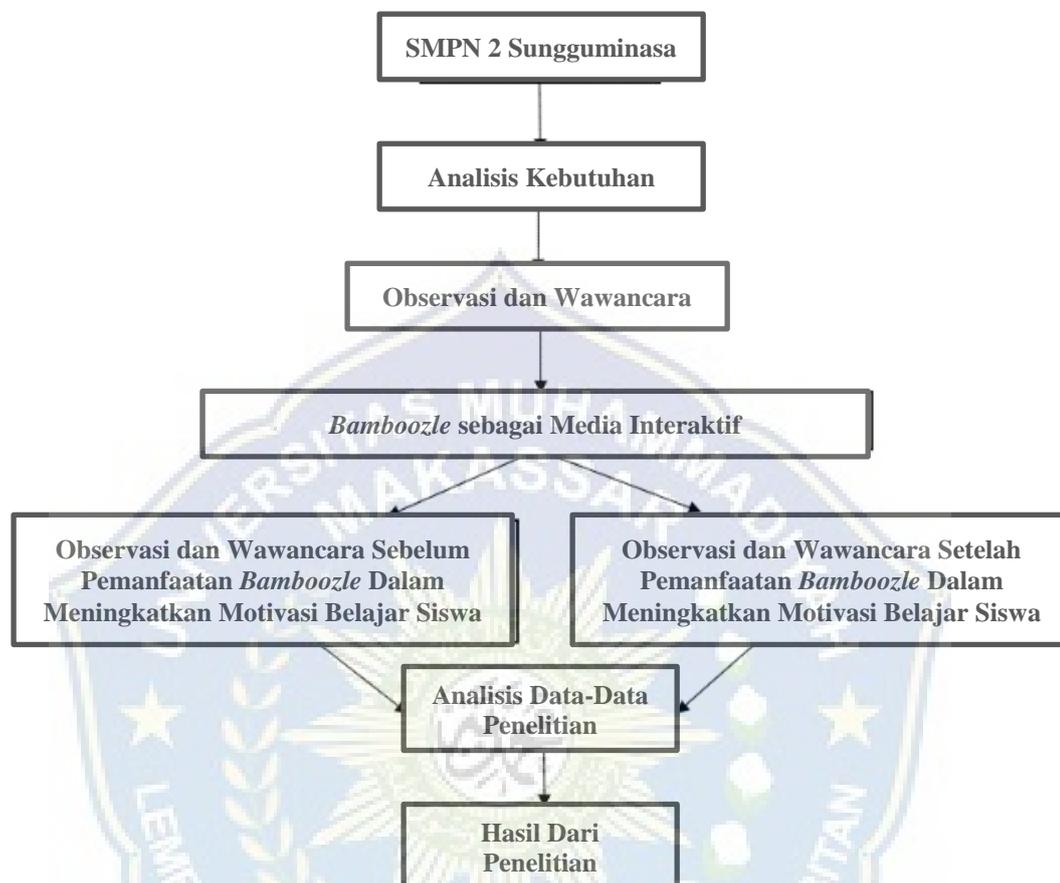
F. Teknik Keabsahan Data

Teknik yang digunakan pada penelitian ini antara lain uji kredibilitas dengan cara perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, triangulasi, diskusi dengan teman, analisis kasus negative, mengadakan member check. Peneliti juga menggunakan uji dependabilitas yang dilakukan dari proses awal masalah sampai ke hasil akhir penelitian ini dan yang terakhir menggunakan uji objektivitas yang telah disepakati oleh pihak-pihak yang terlibat pada penelitian ini.

G. Tehnik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Jawaban dari narasumber dianalisis dengan melanjutkan ke pertanyaan-pertanyaan hingga data yang diberikan dianggap *kredibel*. Aktivitas dalam analisis ini adalah mereduksi data dengan merangkum hal-hal pokok yang berkaitan dengan penelitian, setelah itu menyajikan data-data yang diperoleh dari SMPN 2 Sungguminasa dan menyimpulkan hasil dari analisis data-data yang telah dikumpulkan, dimana hasil dari kesimpulan ini adalah media intraktif *bamboozle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 2 Sungguminasa hasil ini dapat dilihat dari data wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan.

H. Prosedur Penelitian



Gambar 1 Prosedur penelitian

Prosedur penelitian ini dimulai dengan melakukan observasi awal di sekolah SMPN 2 Sungguminasa untuk mendapatkan data berupa gambaran dan informasi penting dengan melibatkan kepala sekolah dan tenaga pendidik serta siswa. Setelah itu peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan pendekatan yang tepat ketika melaksanakan penelitian di sekolah. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan informan yang telah ditentukan melalui kriteria tertentu agar mendapatkan data dengan memerhatikan pedoman yang telah

disusun oleh peneliti, kemudian peneliti menyusun media interaktif *bamboozle* dengan arahan materi dari guru IPS di SMPN 2 Sungguminasa agar materi relevan dengan pengalaman nyata belajar siswa. Selanjutnya peneliti melaksanakan observasi ketika pemanfaatan media *bamboozle* pada proses pembelajaran berlangsung yang dilanjutkan dengan wawancara kepada siswa untuk mendapatkan tanggapan dan data yang akan di analisis selama proses wawancara sedang berlangsung. Setelah mendapatkan data-data yang diperlukan dengan penelitian ini, peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan metodologi yang telah ditentukan agar mendapatkan data yang valid yang dapat dipertanggungjawabkan hasilnya. Setelah melakukan analisis, peneliti mendapatkan hasil yang positif dimana pemanfaatan media interaktif *bamboozle* dapat meningkatkan motivasi belajar dari siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 2 Sungguminasa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Sungguminasa yang terletak di Jl. Andi Mallombassarang No. 1 Sungguminasa, Kec. Somba Opu, Kab. Gowa, Sulawesi Selatan, pelaksanaan penelitian diawali dengan menjumpai bapak Muhammad Irfan Mahmud, S.Pd selaku kepala SMPN 2 Sungguminasa untuk menyerahkan surat penelitian yang telah dikeluarkan oleh kantor dinas penanaman modal dan pelayanan terpadu satu pintu (DPMPTSP) Kabupaten Gowa untuk mendapatkan izin dari pihak sekolah dan sekaligus untuk penentuan waktu penelitian yang akan dilaksanakan. Untuk mempermudah memahami lokasi penelitian yang menjadi tempat peneliti memperoleh data, berikut dipaparkan gambaran umum lokasi penelitian.

1. Sejarah Singkat SMPN 2 Sungguminasa

SMP Negeri 2 Sungguminasa didirikan pada tahun 1979 sesuai dengan Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nomor: 030/U1979 tanggal 17 Februari 1979. Sejak berdirinya sampai sekarang SMPN 2 Sungguminasa sudah dipimpin oleh 10 orang Kepala Sekolah. SMPN 2 Sungguminasa adalah salah satu lembaga pendidikan yang ada di provinsi Sulawesi Selatan Kab. Gowa dan lebih tepatnya di

Jl. Mallombassarang No. 1 Sungguminasa, merupakan sekolah berstatus negeri dan berakreditasi A untuk tingkat SMP di kabupaten Gowa.

2. Visi, Misi dan Tujuan SMPN 2 Sungguminasa

Visi dan misi sekolah merupakan landasan awal dalam merumuskan program-program yang telah direncanakan oleh penyelenggara pendidikan. Visi adalah gambaran masa depan yang hendak dicapai oleh sekolah, di mana misi merupakan penjabaran dari visi yang memberi pelayanan kepada masyarakat. Adapun visi SMP Negeri 2 Sungguminasa yaitu menjadikan peserta didik “Cerdas Berkarakter, Ramah Lingkungan, Berprestasi pada Bidang Akademik dan Non Akademik dengan Berlandaskan Iman dan Taqwa”. Adapun misi SMP Negeri 2 Sungguminasa yaitu sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan disiplin dan kualitas layanan Pendidikan yang profesional.
- 2) Meningkatkan kesadaran warga sekolah dalam menjaga lingkungan sekolah yang bersih, asri, nyaman, untuk mencegah pencemaran dan kerusakan lingkungan.
- 3) Meningkatkan sumber daya manusia tenaga pendidik dan kependidikan.
- 4) Meningkatkan kegiatan pembelajaran yang berkualitas berbasis sekolah yang literat.
- 5) Meningkatkan prestasi akademik dan non akademik.
- 6) Menyelenggarakan kegiatan keagamaan.

3. Keadaan Guru dan Tenaga Didik SMPN 2 Sungguminasa

Guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Tabel 1. Data PTK dan PD

Uraian	Guru	TENDIK	Total
Laki-Laki	16	1	17
Perempuan	41	8	49
Total	57	9	66

Sumber : Kantor Tata Usaha SMA SMP Negeri 2 Sungguminasa (2023)

4. Jumlah Siswa Berdasarkan ROMBEL SMPN 2 Sungguminasa

Jumlah peserta didik di SMP Negeri 2 Sungguminasa berdasarkan rombel (33) dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 2. Data Siswa Berdasarkan ROMBEL

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
VII	213	249	462
VIII.5	219	230	449
IX	203	239	442
Jumlah	635	718	1359

Sumber : Kantor Tata Usaha SMA SMP Negeri 2 Sungguminasa (2023)

5. Struktur SMPN 2 Sungguminasa



Gambar 2. Struktur SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa (2023)

B. Hasil Penelitian

Guru saat ini dituntut tidak hanya sebagai fasilitator belajar siswa namun juga menjadi pelopor terciptanya pembelajaran yang aktif, menyenangkan serta tidak monoton dan mengikuti perkembangan zaman dan yang tidak kalah penting adalah guru menjadi motivator yang baik dalam penyajian pembelajaran. Dalam mengajar ada berbagai jenis metode, strategi, dan juga media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk guru mendukung pembelajaran. Selain itu sarana prasarana yang ada di sekolah juga mempengaruhi proses kegiatan belajar mengajar. Di SMPN 2 Sungguminasa sarana prasarana sebagai pendukung pembelajarannya sudah cukup memadai, hal ini disampaikan oleh bapak IM (46 th) selaku kepala sekolah bahwa:

“Kalau sarana prasarana itu sudah memadai, gedung memadai, media belajar white board, kemudian akses internet, laboratorium komputer, dan LCD proyektor portable ataupun permanen sehingga jika digunakan untuk multimedia pembelajaran itu cukup mendukung, tinggal bagaimana guru mampu untuk memanfaatkan dengan sebaik-baiknya.”(Hasil Wawancara, 24 Juli 2023)

Pernyataan yang sama juga diungkapkan oleh ibu AK (43 th) selaku guru IPS SMPN 2 Sungguminasa, bahwa:

“Sarana prasarana di sekolah ini sudah cukup memadai dan mendukung untuk pembelajaran dengan menggunakan media yang membutuhkan jaringan karena akses internet di sekolah sudah memadai dan proyektor juga memadai untuk digunakan.”(Hasil Wawancara, 24 Juli 2023)

Dari beberapa pernyataan wawancara di atas dapat diketahui bahwa sarana prasarana yang ada di SMPN 2 Sungguminasa sudah mendukung pelaksanaan pembelajaran apalagi pembelajaran dengan menggunakan multimedia hal ini dikuatkan dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di sekolah. Berdasarkan temuan peneliti daya listrik yang digunakan oleh sekolah sebesar 10600 dan kecepatan internet sebesar 20MB/s. Dalam menerapkan suatu media pembelajaran diperlukan persiapan yang matang dari guru, sehingga pelaksanaannya dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal serta media pembelajarana yang digunakan tepat sasaran dan benar-benar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam sistem pendidikan modern fungsi guru sebagai penyampaian pesan-pesan pendidikan perlu dibantu dengan media pendidikan agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Hal ini disebabkan antara lain, materi pendidikan yang disampaikan makin beragam dan luas, mengingat perkembangan

ilmu pengetahuan dan teknologi yang makin pesat. Alat bantu media pembelajaran dalam berbagai bentuknya telah menjadi kebutuhan dalam dunia pendidikan, oleh karena itu, pendekatan sistem media pendidikan menjadi salah satu faktor penting dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran.

Pemanfaatan *bamboozle* oleh guru IPS mempunyai makna tersendiri bagi guru yang memakainya, sehingga dapat membantu murid-muridnya dalam memproses pesan-pesan yang disampaikan, menarik minat belajar, memperjelas materi, mempercepat pemahaman murid, dan kesemuanya ditujukan untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS. Pemanfaatan sebuah media dalam pembelajaran memiliki tingkat keberhasilan yang berbeda-beda, begitu pula pada pemanfaatan *bamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa IPS SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Tujuan dari pemanfaatan media *bamboozle* ini adalah tercapainya tujuan pembelajaran dengan maksimal dan siswa dapat belajar dengan mudah serta meningkatnya motivasi belajar siswa.

Motivasi sendiri adalah suatu dorongan untuk melakukan tindakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam mencapai suatu tujuan seseorang akan melakukan berbagai cara atau tindakan yang dapat mendukungnya mencapai tujuan tersebut. Usaha yang dilakukan seseorang ini dapat dilihat dan diamati sebagai bukti bahwa ia memiliki dorongan atau motivasi untuk mencapai tujuannya. Dalam pemanfaatan *bamboozle* tentunya berdampak positif bagi siswa untuk meningkatkan motivasi belajarnya, bagi guru, maupun pihak sekolah. Dari hasil

wawancara yang peneliti lakukan, selama pembelajaran berlangsung keadaan kelas kondusif dan siswa terlihat antusias dan memiliki gairah yang tinggi terhadap apa yang disajikan oleh guru. Seperti yang dikatakan siswi FN (13 th) kelas VIII.5 bahwa:

“Pembelajaran dengan *bamboozle* yang diberikan ibu Armiati sangat menarik, membuat semua siswa itu ingin bersaing karena ada kuis yang seperti bermain game jadi saya semangat dan antusias ketika ingin menjawab pertanyaan pelajaran IPS.” (Hasil Wawancara, 2 Agustus 2023)

Hal ini diperkuat dari pernyataan ibu AK (43 th) selaku guru mata pelajaran IPS untuk kelas VIII.5:

“Membuat siswa tertarik kemudian menumbuhkan motivasi siswa dengan pembelajaran terutama IPS itu gampang-gampang susah, karena apa IPS kan pelajarannya membahas sejarah kan dan pasti semakin lama jika hanya mendengarkan ceramah guru saja siswa bosan, ngantuk, dan yang jelas kondisi kelas tidak kondusif serta anak-anak tidak semangat mengikuti pelajaran. Oleh karena itu pemanfaatan media *bamboozle* sangat membantu untuk mengatasi masalah ini.” (Hasil Wawancara, 2 Agustus 2023)

Berdasarkan kedua wawancara di atas dan observasi langsung peneliti kondisi kelas yang tertib, kondusif, dan nyaman saat proses belajar mengajar adalah harapan guru, kepala sekolah, bahkan siswa itu sendiri. Ruang kelas yang nyaman merupakan salah satu aspek yang dapat mendukung terciptanya suasana belajar mengajar yang kondusif. Hal demikian dikarenakan siswa akan lebih fokus dan berkonsentrasi pada proses belajar mengajar saja tanpa memikirkan hal-hal lain yang berkaitan dengan kondisi ruang kelas. Dengan ruang kelas yang baik dan layak, siswa menjadi lebih efektif dalam proses belajar mengajar, yang pada akhirnya bisa memotivasi siswa untuk berprestasi lebih maksimal. Demikian pula

yang diungkapkan oleh AW (13 th) siswi kelas VIII.5 setelah mengikuti pelajaran IPS dengan pemanfaatan *bamboozle* dengan pernyataan sebagai berikut:

“Nyaman dan tertarik, karena berbeda dengan guru lain jadi membuat tidak bosan saat pelajaran mendapatkan hal-hal baru dan suka dengan cara guru mengajar.” (Hasil Wawancara, 2 Agustus 2023)

Pemanfaatan *bamboozle* pada mata pelajaran IPS sangat menguntungkan baik guru maupun siswa. Pada temuan observasi yang dilakukan peneliti tampak siswa memiliki motivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Hal ini terlihat dari semangat belajar siswa dengan tenang ketika berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *bamboozle*. Di sisi lain siswa juga aktif dan terlibat interaksi secara aktif dengan guru selama media digunakan sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan tetap fokus saat guru IPS menjelaskan materi IPS di kelas.

Dalam observasi juga terlihat bahwa siswa memiliki kemandirian dalam belajar tanpa instruksi dari guru siswa terlihat melakukan diskusi mengenai materi yang ditampilkan dalam media *bamboozle*. Karena materi yang dipadukan dengan media *bamboozle* mudah dipahami oleh siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *Bamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa IPS SMPN 2 Sungguminasa kabupaten gowa dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat. Meningkatnya motivasi belajar siswa, juga ditunjukkan dari meningkatnya gairah belajar siswa, semangat belajar, keaktifan dalam bertanya, dan kemandirian belajar siswa. Siswa yang aktif akan cenderung meningkat keterampilan berpikir kritisnya,

sehingga siswa juga akan lebih mudah untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya sebagai sumber belajar.

Ada siswa yang memiliki motivasi dari diri sendiri atau motivasi intrinsik dan motivasi dari luar diri sendiri atau motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik yang ditemukan dalam penelitian adalah minat siswa senang mengikuti kegiatan akademik dan non akademik yang ada di sekolah. Siswa yang mempunyai minat tinggi mengikuti pelajaran dengan serius, aktif, dan rajin mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini dapat dilihat salah satunya berdasarkan nilai ulangan harian yang diperoleh siswa. Siswa yang memiliki minat tinggi dalam belajar di SMPN 2 Sungguminsa cenderung memperoleh nilai ulangan harian yang dapat dikatakan baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki minat kurang dalam belajar, seperti yang diungkapkan oleh AK (43 th) guru dan AW (13 th) siswa dalam wawancara.

“Ada siswa yang mempunyai minat belajar di sekolah ini, memang benar-benar belajar sungguh-sungguh. Rajin mengerjakan tugas, kalau ada tugas selalu dikerjakan dan dikumpulkan tepat waktu.” (Hasil Wawancara, 2 Agustus 2023)

“Saya senang karena saya dari awal berkeinginan sekolah di sini. Jadi, memang minat saya sudah berkeinginan untuk masuk sekolah ini setelah lulus SD.” (Hasil Wawancara, 2 Agustus 2023)

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas, siswa akan termotivasi untuk belajar dan mengerjakan tugas ketika pembelajaran IPS menggunakan media yang menarik hal ini diperkuat dari dokumen-dokumen seperti lembar hasil penugasan siswa di mana sebagian besar memiliki hasil yang memuaskan dan lembar absensi

siswa selalu terisi mengikuti pembelajaran IPS di kelas tidak seperti ketika tanpa menggunakan media pembelajaran, terkadang terdapat siswa yang tidak hadir untuk mengikuti pembelajaran IPS di kelas. Ini mengindikasikan adanya motivasi yang besar untuk belajar dan hadir dalam kelas ketika guru IPS menggunakan media pembelajaran.

Motivasi ekstrinsik yang dimiliki siswa SMPN 2 Sungguminasa adanya nilai yang diberikan oleh guru untuk tugas, ulangan harian, dan ulangan semester. Adanya remidi atau perbaikan nilai juga sebagai motivasi ekstrinsik siswa, bagi beberapa siswa yang tidak menginginkan mengikuti remidi menjadi lebih semangat untuk belajar sungguh-sungguh. Tetapi ada juga siswa yang tidak mepedulikan hasil belajarnya di sekolah sehingga sering mengikuti remidi atau perbaikan nilai. Seperti yang diungkapkan oleh ibu AK (43 th) selaku guru IPS kelas VIII.5 dalam wawancara.

“ Kalau saya sebagai guru mengatasinya dengan cara memberikan masukan, arahan kepada mereka agar lebih giat belajar agar prestasinya lebih baik lagi. Selain itu juga adanya pemberian nilai tugas dan ulangan juga salah satu upaya untuk siswa, jadi untuk memacu siswa giat belajar. Kemudian adanya remidi juga kita jadikan pemacu juga.” (Hasil Wawancara, 2 Agustus 2023)

Motivasi dari dalam dan luar siswa sangat berpengaruh pada motivasi siswa untuk belajar, oleh karena itu guru mempunyai peran penting untuk membantu dan mengembangkan motivasi siswa agar lebih giat lagi dalam belajar dan lebih termotivasi ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung dengan pemanfaatan media pembelajaran *bamboozle* yang variatif.

Dari hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan di sekolah terdapat banyak faktor yang jadi penghambat dalam proses pembelajaran faktor-faktor tersebut meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti tentang faktor-faktor penghambat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Faktor Internal

a. Faktor Siswa

Murid sering menjadi penghambat pemanfaatan *bamboozle*, hal ini dapat dilihat ketika guru meminta murid untuk berpartisipasi mengikuti kuis. Murid terkadang lambat untuk *join* dalam *room*, secara otomatis menyita waktu karena harus menunggu temannya yang lain. Di samping itu, masih banyak murid yang mengganggu temannya pada saat pemanfaatan *bamboozle* sedang berlangsung. Hasil wawancara peneliti dengan AK (43 th) guru IPS SMPN 2 Sungguminasa yang mengatakan bahwa,

“Ketika murid diminta bersiap-siap untuk *join* dalam *room* terkadang lambat untuk *join* sehingga menyita waktu, masih ada murid yang mengganggu temannya yang sedang berpikir mengerjakan soal.” (Hasil Wawancara, 2 Agustus 2023)

Dengan pernyataan guru tersebut, dapat dipahami bahwa faktor murid merupakan faktor yang sangat penting bagi kelangsungan dan kesiapannya dalam menerima pelajaran di sekolah khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran *bamboozle*. Dari hasil observasi peneliti di kelas ketika pemanfaatan *bamboozle*, terdapat beberapa siswa terkesan dengan sengaja untuk *join* dalam *room* dan terkadang mengganggu siswa yang lainnya.

b. Faktor guru

Guru dapat menjadi faktor penghambat dalam pemanfaatan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS di sekolah. Hal ini bahkan paling berpengaruh terhadap media yang berteknologi tinggi, misalnya karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru IPS dalam mengoperasikan media audio visual seperti LCD, proyektor, dan lainnya menyebabkan media pembelajaran tidak berfungsi sebagaimana mestinya. Sama halnya dengan pernyataan ibu AK (43 th) guru IPS bahwa:

“Dalam menggunakan media pembelajaran terkadang menemui kesulitan dalam menggunakan media yang canggih, karena tidak pintar memakai atau mengaplikasikan media itu seperti, LCD, dan Proyektor, juga tidak adanya yang bisa membantu.” (Hasil Wawancara, 2 Agustus 2023)

Berdasarkan hasil wawancara di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa guru terkendala pada media audiovisual yang berteknologi tinggi, karena kurang tahu dalam mengaplikasikannya.

c. Faktor sarana

Faktor sarana menjadi penting dalam upaya pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah. Sebagaimana diketahui bahwa pemanfaatan *bamboozle* membutuhkan jaringan internet dan proyektor agar bisa berjalan dan berfungsi seoptimal mungkin.

2. Faktor Eksternal

a. Faktor orang tua murid

Kurangnya dukungan fasilitas yang diberikan oleh orang tua juga mempengaruhi motivasi belajar siswa seperti smartphone, laptop atau media elektronik lainnya yang dapat membantu siswa untuk belajar, ini juga disebabkan oleh faktor biaya. Seperti yang diungkapkan oleh orang tua siswa IS (35 th) bahwa :

“Tidak mudah untuk menjadi guru di rumah, menyediakan sarana dan prasarana kepada anak, memberikan semangat, motivasi, mengarahkan anak sesuai dengan bakat dan minat yang dimiliki oleh masing-masing anak karena kesibukan pekerjaan dan tuntutan pekerjaan.” (Hasil Wawancara, 2 Agustus 2023)

Dukungan langsung dari orang tua siswa juga memiliki pengaruh yang besar untuk memotivasi siswa. Peran orang tua dalam memotivasi belajar siswa sangat penting dan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi ketercapaian belajar siswa, orang tua juga merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Sehingga dengan adanya pemahaman dan kesadaran orang tua terhadap perannya dan kesadaran siswa terhadap motivasi belajarnya dapat membantu menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi siswa.

b. Faktor lingkungan

Lingkungan sekolah mempunyai pengaruh yang cukup penting bagi murid dalam meraih prestasi belajarnya semakin baik lingkungan sekolah maka semakin termotivasi murid untuk belajar dan faktor lingkungan

masyarakat meliputi teman sebaya dan orang dewasa yang memberikan contoh kurang baik serta penggunaan handphone dan TV yang mengganggu proses belajar. FN (13 th) berpendapat bahwa :

“Saya termotivasi untuk belajar kalau suasana kelas nyaman, lingkungan di sekolah bersih dan teman-teman yang tidak mengganggu ketika sedang belajar.” (Hasil Wawancara, 2 Agustus 2023)

Berdasarkan hasil observasi peneliti lingkungan sekolah SMPN 2 Sungguminasa masih terdapat beberapa yang bisa menjadi faktor kurangnya motivasi siswa untuk belajar, seperti letak geografis sekolah yang berada tepat di jalan poros yang bisa mengganggu kelancaran pembelajaran dikarenakan suara-suara kendaraan yang bising. Masih adanya siswa yang membuang sampah sembarangan tidak pada tempatnya sehingga membuat lingkungan sekolah kurang bersih ini bisa membuat fokus belajar siswa menjadi berkurang ketika proses belajar mengajar.

Pada umumnya, setiap guru menginginkan kelas yang penuh dengan siswa yang mempunyai prestasi yang optimal. Tapi kenyataan seringkali tidak demikian. Karena itu, guru harus menghadapi tantangan untuk membangkitkan motivasi siswa, membangkitkan minatnya, menarik dan mempertahankan perhatiannya, mengusahakan agar siswa mau mempelajari yang diharapkan untuk dipelajarinya.

Dari hasil observasi peneliti terdapat beberapa faktor pendukung yang bisa memotivasi siswa untuk belajar IPS di sekolah SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa antara lain :

- 1) Faktor media pembelajaran, ketika guru IPS menggunakan media pembelajaran siswa lebih termotivasi untuk belajar hal ini bisa dilihat dari hasil wawancara-wawancara dari informan dan dokumen hasil penugasan yang diberikan guru.
- 2) Metode pembelajaran, metode yang tepat pastinya akan memotivasi siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar, seperti ketika menggunakan media *bamboozle* dapat dijadikan sebagai media yang berbasis *games* sehingga membuat pembelajaran IPS lebih menarik dan kompetitif.
- 3) Suasana belajar yang menyenangkan, motivasi siswa juga dapat ditingkatkan dengan menciptakan suasana yang menyenangkan seperti ketika guru IPS di SMPN 2 Sungguminasa memberi pujian kepada siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar.

Mengingat pentingnya pemeliharaan dan peningkatan motivasi belajar siswa maka beberapa upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa IPS SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa antara lain:

- 1) Berusaha menggairahkan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *bamboozle* yang dapat merangsang minat, dan perhatian murid dan sesuai tujuan pembelajaran.
- 2) Guru harus lebih kreatif dalam memodifikasi proses pembelajaran IPS dengan menggunakan berbagai model pembelajaran dan media pembelajaran, yang

mempunyai berbagai variasi untuk meningkatkan partisipasi murid dalam pembelajaran di kelas.

- 3) Guru berusaha membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan keinginannya untuk mengadakan eksplorasi, dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah melalui diskusi kelompok.
- 4) Mengadakan simulasi dan permainan dengan memanfaatkan *bamboozle* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 5) Membangun hubungan yang baik dan mendukung motivasi belajar siswa.
- 6) Berusaha menggunakan metode mengajar yang merangsang minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu AK (43 th) selaku guru IPS kelas

VIII.5 mengatakan bahwa:

“Media *bamboozle* sangat menarik karena siswa senang dan tidak bosan untuk mengikuti pelajaran, juga membuat siswa nyaman dalam belajar dan tidak merasa terlalu sulit dalam menggunakan media” (Hasil Wawancara, 2 Agustus 2023)

Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan siswa akan semakin termotivasi dalam belajar sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan tentu saja upaya-upaya tersebut harus dibarengi dengan sikap profesionalisme guru IPS dengan segenap komponen terkait dalam memanfaatkan *bamboozle* yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

C. Pembahasan

Salah satu manfaat dari media *bamboozle* adalah menjadikan pembelajaran efektif dan efisien. Sarana prasarana yang memadai jika tidak diikuti dengan kreatifitas serta inisiatif guru untuk memanfaatkannya, maka menjadi sia-sia. Begitupun sebaliknya kreatifitas dan inisiatif guru dalam memanfaatkan media pembelajaran (*modern*) cukup tinggi namun tidak ada dukungan sarana prasarana yang memadai maka akan kesulitan juga guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Akan tetapi di SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa sarana prasarana memadai sebagai pendukung pembelajaran dengan media *bamboozle* ditambah dengan kreatifitas dan keinginan guru untuk memanfaatkannya dalam kegiatan belajar mengajar.

Sesuai dengan kajian teori media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang digunakan untuk membantu dalam proses transfer pesan antara guru dengan peserta didik, dalam visualisasi tertentu yang didesain sedemikian rupa agar dapat merangsang pemahaman dan memudahkan peserta didik dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Yaumi (2018:6) secara istilah mengungkapkan bahwa media mengacu pada segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan memberikan informasi antara sumber dan penerima informasi. Sesuai dengan pendapat Yaumi sarana prasarana yang tersedia di SMPN 2 sudah terstandar untuk memanfaatkan penggunaan media *bamboozle*. Penerapan media *bamboozle* pada pembelajaran ini tujuan utamanya adalah tercapainya tujuan

pembelajaran dengan maksimal serta memberi kemudahan pada siswa untuk memahami materi apa yang mereka pelajari. Sesuai dengan hasil wawancara maupun observasi yang dilakukan peneliti bahwa dengan media *bamboozle* siswa jadi memiliki imajinasi tentang sejarah yang dipelajari, sehingga lebih bermakna serta mudah untuk diingat.

Berdasarkan kajian teori Widi (2022:7) berpendapat bahwa Setelah melakukan pembelajaran ini, kami merasakan dampak positif, baik dalam proses maupun hasil belajar. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang di SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa, guru dan siswa menjadi lebih termotivasi ketika pemanfaatan media *bamboozle* pada proses belajar hal ini dapat dilihat dari umpan balik yang diberikan oleh siswa dan guru sangat baik dalam hasil wawancara maupun dari hasil observasi langsung yang dilakukan peneliti di dalam kelas yang menunjukkan antusiasme siswa ketika media *bamboozle* diterapkan di mana siswa saling berlomba dan bersaing untuk mendapatkan skor yang tertinggi agar menjadi juara di posisi pertama dari perolehan hasil skor soal-soal IPS berbasis media interaktif *bamboozle*.

Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi- kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan perasaan tidak suka itu. Dari teori (Aina Mulyana, 2018) mengartikan motivasi belajar adalah segala usaha di dalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin

kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberi arah pada kegiatan-kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Teori ini sesuai dengan temuan peneliti terdapat motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang dimiliki oleh para siswa SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa, motivasi ini sangat berpengaruh bagi siswa karena dapat memberikan dorongan yang kuat bagi siswa itu sendiri. Terdapat beberapa faktor yang bisa mempengaruhi motivasi ini antara lain faktor siswa, faktor guru, faktor sarana, faktor orang tua siswa dan faktor lingkungan. Guru dan siswa sangat berperang penting dalam pemanfaatan *bamboozle*, di mana guru sebagai pengantar pesan dan siswa sebagai penerima pesan.

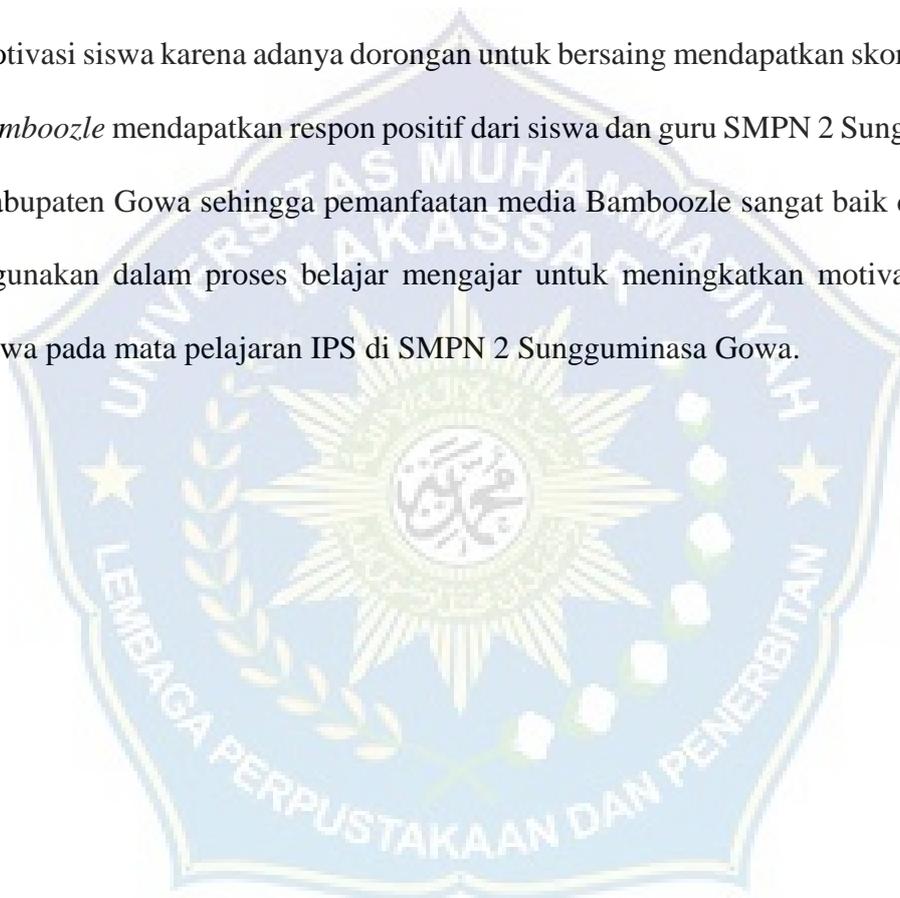
Menurut (Syaiful bahari Djamarah dan Azwan Zain, 2020:121) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Melalui *bamboozle* siswa lebih termotivasi mengerjakan tugas karena rasa ingin bersaing untuk mendapatkan skor yang tertinggi sehingga memberikan kepuasan tersendiri bagi siswa jika mendapatkan ranking tertinggi dan membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS di SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Di dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan pemanfaatan *bamboozle* untuk meningkatkan motivasi belajar, siswa dan guru dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Di samping itu *bamboozle* dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi, adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

Upaya pembelajaran guru di sekolah tidak terlepas dari kegiatan luar sekolah. Pusat pendidikan luar sekolah yang penting adalah keluarga, lembaga agama, pramuka, dan pusat pendidikan pemuda yang lain. Siswa sekolah pada umumnya tergabung dalam pusat-pusat pendidikan tersebut. Guru profesional dituntut menjalin kerja sama pedagogis dengan pusat-pusat pendidikan tersebut. Upaya mendidikkan belajar “tertib hidup” merupakan kerja sama sekolah dan luar sekolah. Winkel (dalam Mudjiono, 2018:100-101)

Dari hasil temuan peneliti sebelumnya Andarusni Alfansyur & Mariyani. (2019) “Pemanfaatan Media Berbasis ICT “*Kahoot*” Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi” yang berkesimpulan bahwa *kahoot* sangat mudah diakses dan menjadi platform yang kekinian sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Sesuai dengan temuan peneliti media pembelajaran *bamboozle* sangat mudah untuk dimainkan atau diterapkan di SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa karena fasilitas yang sudah mendukung seperti akses internet yang memadai, media pendukung yang memudahkan siswa dan guru untuk melakukan proses belajar mengajar sehingga bisa meningkatkan motivasi untuk belajar IPS di kelas, dengan fitur-fitur yang ada pada *bamboozle* siswa menjadi lebih fokus dan mudah untuk belajar.

Berdasarkan temuan penelitian ini, pemanfaatan *bamboozle* di SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa memberi dampak yang baik terhadap peningkatan motivasi belajar siswa berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara langsung

yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan media *bamboozle* menyenangkan ketika diterapkan tampilan dan fitur dari media ini bervariasi sehingga menimbulkan motivasi untuk belajar IPS khususnya materi sejarah yang awalnya membosankan menjadi materi yang lebih menarik bagi siswa untuk dipelajari karena media yang berbasis multimedia, model pembelajaran yang berupa games juga meningkatkan motivasi siswa karena adanya dorongan untuk bersaing mendapatkan skor tertinggi. *bamboozle* mendapatkan respon positif dari siswa dan guru SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa sehingga pemanfaatan media Bamboozle sangat baik dan cocok digunakan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 2 Sungguminasa Gowa.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pemanfaatan *bamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa IPS SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa, dari beberapa pernyataan wawancara dan observasi sarana prasarana yang ada di SMPN 2 Sungguminasa sudah mendukung pelaksanaan pembelajaran apalagi pembelajaran dengan menggunakan multimedia. Hasil temuan peneliti terdapat motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang dimiliki oleh para siswa SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa, dan terdapat beberapa faktor yang bisa mempengaruhi motivasi ini antara lain, faktor siswa, faktor guru, faktor sarana prasarana, faktor orang tua siswa dan faktor lingkungan. Terdapat pula faktor pendukung yang bisa memotivasi siswa untuk belajar IPS di SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa yaitu, faktor media pembelajaran, metode pembelajaran dan suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran IPS yang awalnya cukup membosankan bagi siswa karena pembahasan sejarah yang kurang menarik, setelah pemanfaatan *Bamboozle* siswa memiliki gairah dan semangat belajar yang tinggi selama pembelajaran yang ditunjukkan dengan adanya keaktifan siswa bertanya, kondusifitas kelas saat pembelajaran, dan terciptanya komunikasi aktif antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Siswa lebih termotivasi untuk belajar IPS hal ini ditunjukkan dari hasil data wawancara dan observasi yang

peneliti lakukan selama meneliti. Melalui pemanfaatan media interaktif *bamboozle* rasa ingin bersaing untuk mendapatkan skor yang tertinggi memotivasi dan memberikan kepuasan tersendiri bagi siswa dalam proses pembelajaran IPS di Sekolah SMPN 2 Sungguminasa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPS harus terus dikenalkan kepada siswa, namun tidak cukup hanya dengan teori saja untuk membuat siswa paham materi-materi yang diajarkan sehingga sebaiknya para pendidik kedepannya lebih memvariasikan metode ataupun media dalam pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.
2. Kepada guru IPS agar dapat menerapkan metode atau media pembelajaran jika memang diperlukan karena dengan metode biasa (ceramah) atau konvensional kadang siswa jenuh dalam menerima pembelajaran.
3. Bagi sekolah, melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas guru, dan pada akhirnya kualitas sekolah, memberikan sumbangan yang berharga dalam upaya perbaikan pembelajaran sehingga dapat menunjang target pembelajaran dan daya serap siswa yang diharapkan.

4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan melalui penelitian ini dapat memberikan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian pada bidang pengembangan multimedia pembelajaran ataupun penyelesaian masalah-masalah dalam pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A. & Mariyani, M. (2019). *Pemanfaatan Media Berbasis ICT 'Kahoot' Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *Bhineka Tunggal Ika*, 6, 208-216.
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Aritonang, Keke T. (2018). "Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7(10): 11-21.
- Arsyad, Azhar. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. (2018). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : GP Press.
- Batubara, Husein. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*, Semarang: Fatawa Publishing
- Creswell, J. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset : Memilih antara Lima Pendekatan*. (A. Lintang, Trans.) Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daft, Richard. (2020), *Management*, (9th ed), South-Western, Cengage Learning, USA.
- Dimiyati & Mudjiono. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaelani, A. R. (2015, Maret). *Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif*. *Majalah Ilmiah Pawiyatan*, 20, 86-87.
- Gagne. (2020). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Gunarso Arif (2020). *Interaksi Dan Motivasi Belajar-Mengajar*, Jakarta; PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, O. (2021). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hardianti. (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*.
- Hasmawati. (2016). *Pemanfaatan Media Audio Visua Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam Masyarakat Padang Desa Letta Kecamatan Lembang Kabupaten Pinrang*
- Hilgard, E. R. (2018). *Motivation in learning theory*. In S. Koch (Ed.), *Psychology: A study of a science. Study II: Empirical substructure and relations with other sciences. Vol. 5. The process areas, the person, and some applied fields: Their place in psychology and in science* (pp. 253–283).
- Husaini Usman, Purnomo Setiady Akbar. (2016). *Metodologi penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Husein, Umar. (2018) *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Iskandar. (2018) *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)* Jakarta: Gaung Persada Press.
- Joko, Subagyo. (2017). *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Lexy J. Moleong. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Remaja Rosda Karya.
- Loupatty, dkk. (2021). *Pemanfaatan Media Quizizz Pada Latihan Soal Untuk Mendorong Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring*, Jurnal : JOHME Vol 5
- Miles, Huberman. (2018). *Analisis Data Kualitatif: buku tentang sumber metode-metode baru*. Jakarta. UI-Press.
- Muray. (2020). *Teori Motivasi dan Aplikasinya*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- S. Nasution. (2019). *Metode Research*, Bandung: Jemmars.
- Sadirman. (2017). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- (2016). *Interaksi dan Motifasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset.

- Slameto. (2016). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiarti, Titik. (2019). *Motivasi Belajar*, Cerdas Pustaka, Jakarta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2016). *Penelitian Kualitatif-Naturalistik Dalam Pendidikan*. Yogyakarta. Usaha Keluarga.
- Suyono, & Hariyanto. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Widi. (2022). *Belajar Lebih Menyenangkan Dengan Kuis Interaktif Kolaboratif "Bamboozle"*.
- Wijaya, Basuki. (2020). *Media Pengajaran Malang : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran: Edisi Pertama*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yuniastuti, dkk. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*. Surabaya : Scopindo Media Pustaka.



LAMPIRAN

Matrik Penelitian

Judul Penelitian	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Pemanfaatan <i>Bamboozle</i> Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPS SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa	1)Pemanfaatan <i>Bamboozle</i> 2)Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	Multimedia Mata pelajaran IPS	Video, Musik, Animasi Perencanaan Pelaksanaan Evaluasi	1)Primer : Kepala Sekolah, Tenaga Pendidik, Siswa 2)Sekunder : Dokumenter, Kepustakaan, Jurnal, Artikel	Kualitatif Lokasi Penelitian : SMPN 2 Sungguminasa kabupaten Gowa Pengumpulan Data : Observasi Wawancara Dokumentasi Analisis Data : Reduksi data, penyajian data, kesimpulan Validitas Data : Kredibilitas, dependibilitas, objektivitas	Pemanfaatan media interaktif <i>bamboozle</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa

Tabel 3. Matrik Penelitian

LAMPIRAN A (PERSURATAN)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Muhammad Ayyub Nasruddin

Nim : 105311100819

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9 %	10 %
2	Bab 2	12 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	9 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 31 Agustus 2023

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,


Nurstiana, Hum, M.I.P.
NRM. 964 591



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 SUNGGUMINASA

Alamat : Jalan Andi Mallombasang No. 1 Telp. 0411-865571 Sungguminasa
website : www.smpnegeri2sungguminasa.net, Email : smpnegeri2sungguminasa@gmail.com
NSS : 201190301002., NPSN : 40301060

SURAT KETERANGAN

Nomor: 203/DISDIK-GW/SMPN.02/PL/VIII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Abd. Kadir, S.Pd**
NIP : 197211252007011010
Pangkat/Gol. : Pembina/ IV a
Jabatan : Wakil Kepala Sekolah Urusan Kurikulum
Unit Kerja : SMP Negeri 2 Sungguminasa

Menerangkan bahwa

Nama : **MUHAMMAD AYYUB NASRUDDIN**
Tempat Tanggal Lahir : Ujung Pandang, 16 Agustus 1994
NPM : 105311100819
Jurusan/Program Studi : S1 - Teknologi Pendidikan
Asal Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Telah selesai melaksanakan penelitian di SMP Negeri 2 Sungguminasa pada tanggal 20 Juli s/d 15 Agustus 2023 dalam rangka penyelesaian tugas akhir (Skripsi) yang berjudul "**PEMANFAATAN BAMBOOZLE DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA IPS SMP NEGERI 2 SUNGGUMINASA**"

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sungguminasa, 23 Agustus 2023



A.n. Kepala Sekolah
SMP NEGERI 2 SUNGGUMINASA

Wakil Kepala Sekolah Urusan Kurikulum
Abd. Kadir, S.Pd
NIP. 197211252007011010


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 109 Makassar
 Telp. (0411) 408011 - 408111 Fax
 E-mail: dekan@unismuh.ac.id
 Web: www.unismuh.ac.id



Nomor : 14186/FKIP/A 4-II/VII/1444/2023
 Lampiran : 1 (Satu) Lembar
 Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LP3M Unismuh Makassar
 Di -
 Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : MUHAMMAD AYYUB NASRUDDIN
 Stambuk : 105311100819
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Tempat/ Tanggal Lahir : Ujung Pandang /16-08-1994
 Alamat : Jl.Toddopuli 15 Baru

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: Pemanfaatan Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPS SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan.*

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 6 Jumadal Ula 1441 H
 17 Juli 2023 M

Dekan

 Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
 NBM. 860 934





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 1945/05/C.4-VIII/VII/1444/2023 29 Dzulhijjah 1444 H
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal 17 July 2023 M
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 1943/05/C.4-II/VII/1444/2023 tanggal 17 Juli 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **MUHAMMAD AYYUB NASRUDDIN**
No. Stambuk : **10531 1100819**
Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
Jurusan : **Pendidikan Teknologi**
Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"PEMANFAATAN BAMBOOZIE DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA IPS SMPN 2 SUNGGUMINASA KABUPATEN GOWA"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 20 Juli 2023 s/d 20 September 2023.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.
NBM 101 7716



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor	: 21446/S.01/PTSP/2023	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Gowa
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 1945/05/C.4-VIII/VII/1444/2023 tanggal 17 Juli 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: MUHAMMAD AYYUB NASRUDDIN
Nomor Pokok	: 105311100819
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PEMANFAATAN BAMBOOZLE DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA IPS SMPN 2 SUNGGUMINASA KABUPATEN GOWA "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **20 Juli s/d 20 September 2023**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 17 Juli 2023

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. *Perlinggal*.



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Website: dpmpstsp.gowakab.go.id || Jl. Masjid Raya No. 38 || Tlp. 0411-887188 || Sungguminasa 92111

Nomor : 503/889/DPM-PTSP/PENELITIAN/VII/2023
 Lampiran :
 Perihal : **Rekomendasi Penelitian**

Kepada Yth.
 Kepala Sekolah SMPN 2 Sungguminasa Kab.
 Gowa

di-
Tempat

Berdasarkan Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel Nomor : 21446/S.01/PTSP/2023 tanggal 17 Juli 2023 tentang Izin Penelitian.

Dengan ini disampaikan kepada saudara bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : **MUHAMMAD AYYUB NASRUDDIN**
 Tempat/Tanggal Lahir : Ujung Pandang / 16 Agustus 1994
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Nomor Pokok : 105311100819
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
 Alamat : Jl.Toddopuli 15 Baru

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi/Tesis/Disertasi/Lembaga di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul :
"Pemanfaatan Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPS SMPN 2 Sungguminasa"

Selama : 20 Juli 2023 s/d 20 September 2023
 Pengikut :

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan:

1. Sebelum melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab.Gowa;
2. **Penelitian** tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Kepada yang bersangkutan wajib memakai masker;
5. Kepada yang bersangkutan wajib mematuhi protokol kesehatan pencegahan COVID-19

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya

Ditetapkan di : Sungguminasa
 Pada Tanggal : 18 Juli 2023



Ditandatangani secara elektronik Oleh:
 a.n. **BUPATI GOWA**
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL &
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KABUPATEN GOWA
H.INDRA SETIAWAN ABBAS,S.Sos,M.Si
 Pangkat : Pembina Utama Muda
 Nip : 19721026 199303 1 003

Tembusan Yth:

1. Bupati Gowa (sebagai laporan)
2. Ketua LP3M UNISMUH Makassar
3. Yang bersangkutan;
4. Peringgal

REGISTRASI 1286/DPM-PTSP/PENELITIAN/VII/2023

1. Dokumen ini diterbitkan sistem Sicantik Cloud berdasarkan data dari Pemohon, tersimpan dalam sistem Sicantik Cloud yang menjadi tanggung jawab Pemohon
2. Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSE-BSSN.





PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 SUNGGUMINASA

Alamat : Jalan Andi Mallombasang No. 1 Telp. 0411-865571 Sungguminasa
website : www.smpnegeri2sungguminasa.net. Email : smpnegeri2sungguminasa@gmail.com
NSS : 201190301002., NPSN : 40301060

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Irfan Mahmud S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah SMPN 2 Sungguminasa
Nama Lembaga/Sekolah : SMPN 2 Sungguminasa
Alamat : Jl. Andi Mallongbassang No.1 Sungguminasa, Kec Somba Opu

Dengan ini menyatakan bahwa produk yang dikembangkan oleh Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar dalam hal ini Media Pembelajaran Berbasis *Bamboozle* Pada mata pelajaran IPS di gunakan pada proses pembelajaran sesuai dengan materi yang terdapat dalam media pembelajaran tersebut.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Gowa, 10 Agustus 2023

Muhammad Irfan Mahmud



Muhammad Irfan Mahmud
NIP.1977042420060410



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 299 Makassar
Telp : 0411 860837/860132 (Fax)
Email : fkip@umuh.ac.id
Web : www.fkip.umuh.ac.id

KARTU KONTROL PENELITIAN

Nama Mahasiswa : MUHAMMAD AYYUB NASRUDDIN
NIM : 105311100819
Pembimbing I : Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
Pembimbing II : Dr. Mudeing Jais, M.Pd
Judul : Pemanfaatan Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPS SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa

Lokasi Penelitian : SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa

No	Kegiatan Penelitian	Tanggal	TTD Guru Mapel
1	Observasi awal	20 Juli 2023	
2	Konsultasi jadwal	22 Juli 2023	
3	Pemanfaatan media di kelas	2 Agustus 2023	
4	Wawancara Siswa Observasi di kelas	2 Agustus 2023	
5	Dokumentasi	2 Agustus 2023	
6			
7			
8			
9			
10			

Catatan:

1. Kartu kontrol penelitian di isi pada saat melaksanakan penelitian.
2. Kartu kontrol diparaf atau ditandatangani oleh kepala sekolah/guru.
3. Kartu Kontrol dikumpul pada saat mendaftar ujian skripsi.

Gowa, 10 Agustus 2023



Muhammad Irfan Mahmud
NIP.1977042420060410

LAMPIRAN B (INSTRUMEN PENELITIAN)

A. Observasi meliputi:

1. Keadaan sekolah
2. Proses pelaksanaan pembelajaran di kelas
3. Proses pengorganisasian pembelajaran di kelas
4. Proses evaluasi pembelajaran di kelas

B. Pedoman Wawancara, subjek wawancara antara lain:

1. Kepala Sekolah SMPN 2 Sungguminasa
2. Guru SMPN 2 Sungguminasa
3. Siswa SMPN 2 Sungguminasa

C. Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Observasi:

1. Observasi dilaksanakan secara fleksibel, akurat, serta tanpa ada paksaan.
2. Selama melakukan observasi peneliti mencatat, merekam, dan mengamati kegiatan yang dilakukan responden.
3. Proses observasi tidak terfokus pada pedoman observasi, melainkan dapat berkembang dan berubah sesuai dengan situasi dan kondisi di lapangan.

D. Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Wawancara:

1. Wawancara dilaksanakan secara fleksibel, akurat, serta tanpa ada paksaan.
2. Selama melakukan wawancara peneliti mencatat, merekam, dan mendeskripsikan hasil wawancara dengan responden.
3. Pewawancara adalah peneliti itu sendiri sebagai *key instrument*.
4. Proses wawancara tidak terfokus pada pedoman wawancara, melainkan dapat berkembang dan berubah sesuai dengan situasi dan kondisi di lapangan.

B.1. PERTANYAAN PEDOMAN WAWANCARA

1. Bagaimana latarbelakang pendidikan dari guru-guru disana?
2. Bagaimana karakter dari guru-guru disana?
3. Bagaimana perencanaan guru pada proses pembelajarannya?
4. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru?
5. Apakah sarana dan prasarana pembelajarannya sudah mencukupi?
6. Bagaimana standar pembelajaran yang baik? Mengapa demikian?
7. Apakah Bapak/Ibu guru sering menggunakan media pembelajaran saat mengajar IPS?
8. Apakah siswa senang apabila Bapak/Ibu guru menggunakan media Pembelajaran pada saat mengajar?
9. Apakah pemanfaatan media *bamboozle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa?
10. Motivasi belajar apa saja yang mendasari siswa belajar di SMPN 2 Sungguminasa?
11. Apa saja hambatan yang ditemukan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMPN 2 Sungguminasa?
12. Bagaimana upaya yang dilakukan untuk mengatasi hambatan yang ditemukan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMPN 2 Sungguminasa?

B.2. TRANSKRIP WAWANCARA

TRANSKRIP WAWANCARA GURU

Sumber Data (Informan) : Muh Irfan Mahmud, S.Pd dan Hj. Armiati K, SE
 Waktu dan Tanggal : Selasa, 24 Juli 2023, Pukul : 09.00 WIT
 Lokasi : Ruang Guru
 Keterangan : P : Peneliti
 AK : Armiati K IM : Irfan Mahmud

- P : Bagaimana keadaan sarana prasarana di SMPN 2 Sungguminasa?
- IM : Kalau sarana prasarana itu sudah memadai, gedung memadai, media belajar white board, kemudian akses internet, laboratorium komputer, dan LCD proyektor portable ataupun permanen sehingga jika digunakan untuk multimedia pembelajaran itu cukup mendukung, tinggal bagaimana guru mampu untuk memanfaatkan dengan sebaik-baiknya.
- AK : Sarana prasarana di sekolah ini sudah cukup memadai dan mendukung untuk pembelajaran dengan menggunakan media yang membutuhkan jaringan karena akses internet di sekolah sudah memadai dan proyektor juga memadai untuk digunakan.
- P : Kurikulum apa yang digunakan oleh sekolah?
- IM : Sekolah menggunakan kurikulum sesuai dengan kurikulum yang dibuat oleh kemendikbud.
- P : Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah?
- AK : Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka belajar dan pembelajaran dilaksanakan secara ceramah dan terkadang menggunakan bantuan media PPT
- P : Media apa saja yang ibu gunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran IPS?
- AK : Bahan ajar, materi video dari youtube dan PPT

TRANSKRIP WAWANCARA GURU

Sumber Data (Informan) : Hj. Armiami K, SE
Waktu dan Tanggal : Selasa, 2 Agustus 2023, Pukul : 13.00 WIT
Lokasi : Kelas VIII.5
Keterangan : P : Peneliti
AK : Armiami K

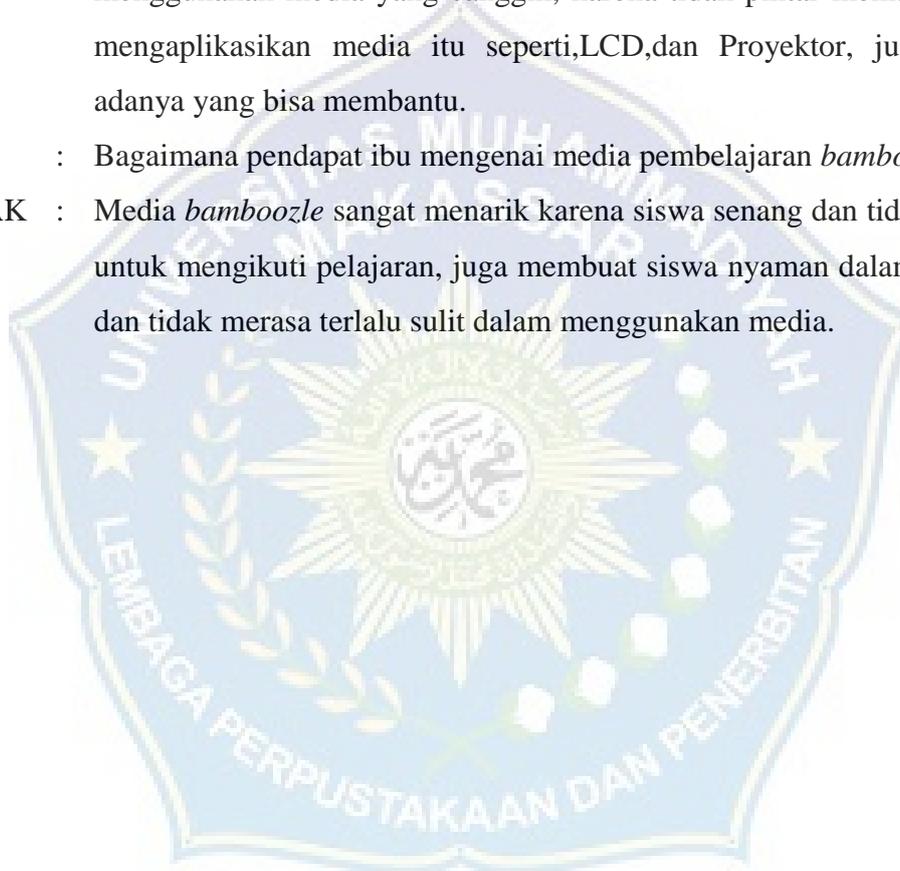
- P : Bagaimana cara ibu melaksanakan proses pembelajaran di kelas?
- AK : Saya memulai atau mengawali pelajaran di kelas biasanya saya memberikan masukan pada anak-anak agar mereka dalam proses belajar mengajar mempunyai motivasi belajar yang tinggi.
- P : Bagaimana motivasi belajar siswa di sekolah?
- AK : Menurut saya motivasi belajar siswa di sekolah ini ada yang tinggi dan rendah, tapi kami sebagai guru berusaha agar anak didik kami memiliki motivasi belajar yang tinggi. Minat siswa memang memengaruhi, minat dia masuk sekolah sini. Kalau awalnya memang sudah ada niatan ke SMPN 2 dia sungguh-sungguh ikut pelajaran atau kegiatan lainnya.
- P : Bagaimana cara ibu meningkatkan motivasi belajar siswa untuk meningkatkan prestasi siswa?
- AK : Saya memberikan masukan-masukan pada siswa yang prestasinya kurang, dan memberi tahu jika ada kesulitan dan kendala dalam proses pembelajaran hendaknya segera disampaikan pada guru, sehingga guru dapat membantu.
- P : Hambatan apa saja yang ditemukan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa?
- AK : Menurut saya, sebagai guru hambatan yang ada itu terjadi pada diri siswanya yang kurang termotivasi untuk belajar, mereka berfikir yang penting sekolah dan bisa lulus, melanjutkan ke SMK terus bekerja.

- P : Bagaimana cara mengatasi hambatan yang ada untuk memotivasi siswa agar mendapatkan prestasi yang baik?
- AK : Kalau saya sebagai guru mengatasinya dengan cara memberikan masukan, arahan kepada mereka agar lebih giat belajar agar prestasinya lebih baik lagi. Selain itu juga adanya pemberian nilai tugas dan ulangan juga salah satu upaya untuk siswa kita, jadi untuk memacu siswa giat belajar. Kemudian adanya remidi juga kita jadikan pemacu juga. Kita juga memberikan bantuan ke siswa yang nilainya masih kurang kita berikan tambahan pelajaran secara intensif.
- P : Bagaimana keadaan sarana prasarana di SMPN 2 Sungguminasa?
- AK : Sarana prasarana di sekolah ini sudah cukup memadai dan mendukung untuk pembelajaran dengan menggunakan media yang membutuhkan jaringan karena akses internet di sekolah sudah memadai dan proyektor juga memadai untuk digunakan.
- P : Apakah pemanfaatan media *bamboozle* dapat meningkatkan motivasi siswa?
- AK : Membuat siswa tertarik kemudian menumbuhkan motivasi siswa dengan pembelajaran terutama IPS itu gampang-gampang susah, karena apa IPS kan pelajarannya membahas sejarah kan dan pasti semakin lama jika hanya mendengarkan ceramah guru saja siswa bosan, mengantuk, dan yang jelas kondisi kelas tidak kondusif serta anak-anak tidak semangat mengikuti pelajaran. Oleh karena itu pemanfaatan media Bamboozle sangat membantu untuk mengatasi masalah ini.
- P : Bagaimana pendapat ibu mengenai pemberian tugas terhadap motivasi belajar siswa?
- AK : Ada siswa yang mempunyai minat belajar di sekolah ini, memang benar benar belajar sungguh-sungguh. Rajin mengerjakan tugas, kalau ada tugas selalu dikerjakan dan dikumpulkan tepat waktu.

- P : Apakah ibu mengalami kendala ketika menerapkan media pembelajaran *bamboozle* di kelas?
- AK : Ketika murid diminta bersiap-siap untuk join dalam room terkadang lambat untuk join sehingga menyita waktu, masih ada murid yang mengganggu temannya yang sedang berpikir mengerjakan soal. Dalam menggunakan media pembelajaran terkadang menemui kesulitan dalam menggunakan media yang canggih, karena tidak pintar memakai atau mengaplikasikan media itu seperti, LCD, dan Proyektor, juga tidak adanya yang bisa membantu.
- P : Bagaimana pendapat ibu mengenai media pembelajaran *bamboozle*?
- AK : Media *Bamboozle* sangat menarik karena siswa senang dan tidak bosan untuk mengikuti pelajaran, juga membuat siswa nyaman dalam belajar dan tidak merasa terlalu sulit dalam menggunakan media.
- P : Bagaimana cara ibu melaksanakan proses pembelajaran di kelas?
- AK : Saya memulai atau mengawali pelajaran di kelas biasanya saya memberikan masukan pada anak-anak agar mereka dalam proses belajar mengajar mempunyai motivasi belajar yang tinggi.
- P : Bagaimana motivasi belajar siswa di sekolah?
- AK : Menurut saya motivasi belajar siswa di sekolah ini ada yang tinggi dan rendah, tapi kami sebagai guru berusaha agar anak didik kami memiliki motivasi belajar yang tinggi. Minat siswa memang memengaruhi, minat dia masuk sekolah sini. Kalau awalnya memang sudah ada niatan ke SMPN 2 dia sungguh-sungguh ikut pelajaran atau kegiatan lainnya.
- P : Bagaimana cara ibu meningkatkan motivasi belajar siswa untuk meningkatkan prestasi siswa?
- AK : Saya memberikan masukan-masukan pada siswa yang prestasinya kurang, dan memberi tahu jika ada kesulitan dan kendala dalam proses pembelajaran hendaknya segera disampaikan pada guru, sehingga guru dapat membantu.

- P : Hambatan apa saja yang ditemukan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa?
- AK : Menurut saya, sebagai guru hambatan yang ada itu terjadi pada diri siswanya yang kurang termotivasi untuk belajar, mereka berfikir yang penting sekolah dan bisa lulus, melanjutkan ke SMK terus bekerja.
- P : Bagaimana cara mengatasi hambatan yang ada untuk memotivasi siswa agar mendapatkan prestasi yang baik?
- AK : Kalau saya sebagai guru mengatasinya dengan cara memberikan masukan, arahan kepada mereka agar lebih giat belajar agar prestasinya lebih baik lagi. Selain itu juga adanya pemberian nilai tugas dan ulangan juga salah satu upaya untuk siswa kita, jadi untuk memacu siswa giat belajar. Kemudian adanya remidi juga kita jadikan pemacu juga. Kita juga memberikan bantuan ke siswa yang nilainya masih kurang kita berikan tambahan pelajaran secara intensif.
- P : Apakah pemanfaatan media *bamboozle* dapat meningkatkan motivasi siswa?
- AK : Membuat siswa tertarik kemudian menumbuhkan motivasi siswa dengan pembelajaran terutama IPS itu gampang-gampang susah, karena apa IPS kan pelajarannya membahas sejarah kan dan pasti semakin lama jika hanya mendengarkan ceramah guru saja siswa bosan, ngantuk, dan yang jelas kondisi kelas tidak kondusif serta anak-anak tidak semangat mengikuti pelajaran. Oleh karena itu pemanfaatan media *bamboozle* sangat membantu untuk mengatasi masalah ini.
- P : Bagaimana pendapat ibu mengenai pemberian tugas terhadap motivasi belajar siswa?
- AK : Ada siswa yang mempunyai minat belajar di sekolah ini, memang benar benar belajar sungguh-sungguh. Rajin mengerjakan tugas, kalau ada tugas selalu dikerjakan dan dikumpulkan tepat waktu.

- P : Apakah ibu mengalami kendala ketika menerapkan media pembelajaran *bamboozle* di kelas?
- AK : Ketika murid diminta bersiap-siap untuk join dalam room terkadang lambat untuk join sehingga menyita waktu, masih ada murid yang mengganggu temannya yang sedang berpikir mengerjakan soal. Dalam menggunakan media pembelajaran terkadang menemui kesulitan dalam menggunakan media yang canggih, karena tidak pintar memakai atau mengaplikasikan media itu seperti, LCD, dan Proyektor, juga tidak adanya yang bisa membantu.
- P : Bagaimana pendapat ibu mengenai media pembelajaran *bamboozle*?
- AK : Media *bamboozle* sangat menarik karena siswa senang dan tidak bosan untuk mengikuti pelajaran, juga membuat siswa nyaman dalam belajar dan tidak merasa terlalu sulit dalam menggunakan media.



TRANSKRIP WAWANCARA SISWA

Sumber Data (Informan) : Aurel Wardana Putri
Waktu dan Tanggal : Selasa, 2 Agustus 2023, Pukul : 10.05 WIT
Lokasi : Kelas VIII.5
Keterangan : P : Peneliti
AW : Aurel Wardana

P : Apakah kamu sekolah di sini karena keinginan sendiri atau orang tua?

AW : Saya senang karena saya dari awal berkeinginan sekolah di sini. Jadi, memang minat saya sudah berkeinginan untuk masuk sekolah ini setelah lulus SD.

P : Bagaimana prestasi belajar kamu selama sekolah di sini?

AW : Saya rasa sudah bagus karena tidak sering dapat remidi.

P : Apakah ada dukungan dari orang tua untuk meningkatkan motivasi belajar?

AW : Kalau dukungan, disuruh belajar agar dapat nilai yang baik. Tapi mereka tidak memberi semua fasilitas yang dibutuhkan seperti laptop.

P : Bagaimana lingkungan sekolah apakah nyaman untuk belajar?

AW : Saya rasa sudah nyaman karena sekolah bersih dan tidak terlalu sempit

P : Bagaimana pembelajaran tadi ketika menggunakan media *bamboozle*?

AW : Nyaman dan tertarik, karena berbeda dengan guru lain jadi membuat tidak bosan saat pelajaran mendapatkan hal-hal baru dan suka dengan cara guru mengajar.

P : Apakah kamu termotivasi untuk belajar menggunakan media *bamboozle*?

AW : Saya termotivasi karena materinya jadi tidak membosankan dan menarik

- P : Apa yang membuat kamu tidak termotivasi untuk belajar IPS?
- AW : Terkadang materinya membosankan karena bahas sejarah jadi mengantuk dan tidak menarik
- P : Bagaimana sarana prasarana di sekolah?
- AW : Saya rasa sudah cukup memadai



TRANSKRIP WAWANCARA SISWA

Sumber Data (Informan) : Muh Firman Nugraha
 Waktu dan Tanggal : Selasa, 2 Agustus 2023, Pukul : 10.10 WIT
 Lokasi : Kelas VIII.5
 Keterangan : P : Peneliti
 FN : Firman Nugraha

- P : Apakah kamu sekolah di sini karena keinginan sendiri atau orang tua?
 FN : Saya ingin sekolah di sini karena dekat dari rumah jadi tidak jauh kalau ingin berangkat ke sekolah
- P : Bagaimana prestasi belajar kamu selama sekolah di sini?
 FN : Alhamdulillah jarang remidi
- P : Apakah ada dukungan dari orang tua untuk meningkatkan motivasi belajar?
 FN : Biasa diingatkan untuk belajar di rumah agar bias menjadi orang sukses
- P : Bagaimana lingkungan sekolah apakah nyaman untuk belajar?
 FN : Saya termotivasi untuk belajar kalau suasana kelas nyaman, lingkungan di sekolah bersih dan teman-teman yang tidak mengganggu ketika sedang belajar.
- P : Bagaimana pembelajaran tadi ketika menggunakan media *bamboozle*?
 FN : Pembelajaran dengan *bamboozle* yang diberikan ibu Armiami sangat menarik, membuat semua siswa itu ingin bersaing karena ada kuis yang seperti bermain game jadi saya semangat dan antusias ketika ingin menjawab pertanyaan pelajaran IPS.
- P : Apakah kamu termotivasi untuk belajar menggunakan media *bamboozle*?
 FN : Saya termotivasi karena baru pertama kali menggunakan media ini dan seperti sedang bermain game jadi menyenangkan

- P : Apa yang membuat kamu tidak termotivasi untuk belajar IPS?
- FN : Kebanyakan ceramah jadi bosan
- P : Bagaimana sarana prasarana di sekolah?
- FN : Sepertinya sudah bagus memadai



B.3. HASIL OBSERVASI

OBSERVASI 1

Hari/Tanggal : Senin, 24 Juli 2023

Waktu : 09.30 – 11.00 WIB

Lokasi : SMPN 2 Sungguminasa Kabupateb Gowa

SMPN 2 Sungguminasa apabila dilihat sekilas keadaan gedung sekolah terlihat bagus. Catnya juga masih terlihat bagus tapi ada beberapa jendela yang rusak tidak ada kacanya atau kacanya pecah. Keadaan sarana prasarana terlihat baik dan terjaga terdapat 21 ruangan kelas. Perpustakaan dan laboratorium dalam keadaan baik dan terjaga serta ruangan yang lainnya juga cukup lengkap seperti ruang guru, ruang ibadah, ruang toilet, ruang TU, ruang konseling, ruang osis, ruang UKS, ruang gudang dan ruang pimpinan atau kepala sekolah SMPN 2 Sungguminasa. Lokasi sekolah sudah strategis berada di tengah kota dan tepat di jalan poros tetapi ini bias menyebabkan gangguan ketika belajar karena suara bising dari kendaraan yang lewat depan sekolah.

OBSERVASI 2

Hari/Tanggal : Kamis, 27 Juli 2023

Waktu : 09-00 – 10.00 WIB

Lokasi : Kelas VIII.5

Observasi ini dilakukan di ruang kelas VIII.5 SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa pada mata pelajaran IPS dengan materi kegiatan diskusi dengan menggunakan media *bamboozle*. Guru memperkenalkan media *bamboozle* sebelum pembelajaran dimulai terlihat siswa penuh dengan rasa penasaran dengan media tersebut, guru melibatkan siswa di dalam kelas agar terjadi interaksi antara guru dan siswa. Siswa sangat aktif dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Keaktifan siswa terlihat pada saat siswa berdiskusi kepada siswa yang menjadi anggota timnya, dan siswa juga menjawab pertanyaan dengan cepat agar mendapatkan point yang tinggi. Dalam pembelajaran di kelas berhubung sedang menggunakan media *bamboozle* pada mata pelajaran IPS sehingga guru tidak memberikan materi-materi seperti kegiatan belajar mengajar biasanya. Guru hanya memberi materi dan penugasan serta arahan agar siswa dalam berdiskusi bisa berjalan lancar dan saling aktif bertanya.

Interaksi dalam proses pembelajaran di kelas nampak saling membantu antarteman. Pada saat materi mereka juga saling berkomunikasi dengan baik dan guru juga selalu membimbing mereka dalam kegiatan penugasan pada media *bamboozle* yang sedang berlangsung di kelas VIII.5. Guru pada saat diskusi berlangsung juga memberikan pertanyaan sebagai pemacu agar mereka lebih aktif lagi.

Fasilitas untuk persentasi di dalam kelas sudah cukup baik ada LCD, laptop, dan siswa terlihat termotivasi dalam proses belajar mengajar dikarenakan penggunaan media yang belum pernah mereka jumpai serta terlihat pula antusiasme siswa untuk berkompetensi mendapatkan skor yang tertinggi. Ibu Armiami terbantu dengan pemanfaatan media *bamboozle* ini bias dilihat dari antusiasme beliau dan

penggunaan waktu yang efisien ketika proses belajar mengajar dilaksanakan. Pembelajaran IPS selesai dengan ditutup dengan doa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa yang ditunjuk oleh guru. Sebelum pembelajaran ditutup guru memberikan saran dan kesimpulan pada materi presentasi yang telah disajikan.



LAMPIRAN C (TAMPILAN MEDIA *BAMBOOZLE*)



Gambar C Tampilan menu dan fitur media Bamboozle

LAMPIRAN D (DOKUMENTASI KEGIATAN)



Gambar D.1 Suasana SMPN 2 Sungguminasa



Gambar D.2 Pemanfaatan media Bamboozle



Gambar D.3 Observasi Kelas



Gambar D.4 Observasi Kelas



Gambar D.5 Wawancara Siswa



Gambar D.6 Wawancara Siswa

RIWAYAT HIDUP



Muhammad Ayyub Nasruddin lahir di Ujung Pandang pada 16 Agustus 1994. Ia adalah anak bungsu. Nama ayahnya adalah Nasruddin dan nama ibunya adalah Tri Handayani Lestari. Ia memulai pendidikannya di TK Pembina dan lulus pada tahun 2002. Kemudian melanjutkan pendidikannya di SDN 24 Salemba dan lulus pada tahun 2007. Setelah itu melanjutkan pendidikannya di SMPN 2 Bulukumba dan lulus pada tahun 2009. Kemudian melanjutkan pendidikannya di SMAN 1 Bulukumba dan lulus pada tahun 2012. Pada saat yang sama ia terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Stimik Handayani dan mengambil jurusan Teknologi Informasi. Ia tidak menyelesaikan sisa studinya di Universitas Stimik Handayani dan berhenti. Pada tahun 2019 ia terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Makassar dan mengambil jurusan Teknologi Pendidikan. Ia menyelesaikan pendidikan pada tahun 2023 dengan judul skripsi "Pemanfaatan Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPS SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa"

